

НОЯБРЬ 2001

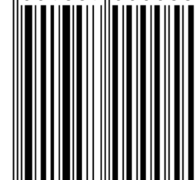
www.game-exe.ru





Корсары II

Рекомендуемая розничная цена журнала — 60 руб., без CD — 42 руб.



ИЗ ПЕРВЫХ РУК

www.game-exe.ru



НОЯБРЬ 2001



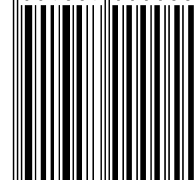




БЛИЦКРИГ



Рекомендуемая розничная цена журнала — 60 руб., без CD — 42 руб.



ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ОНИ БЫЛИ ПЕРВЫМИ

Открою страшную тайну: только что вышедшая Pool of Radiance, как бы хорошо/плохо вы к ней ни относились, найдена издателем отнюдь не в капусте. Тщательные исследования одного престарелого 5-дюймового floppy disk'а, проведенные в отчетном месяце вашим покорным слугой, зафиксировали следующий исторический факт: ровно 13 лет назад, когда на дворе стояло счастливое детство-88, игровой мир познакомился с папой нынешнего новорожденного. Которому мы и посвящаем этот ретро-выдох.

POOL OF RADIANCE
(A FORGOTTEN REALMS FANTASY ROLE-PLAYING EPIC, VOL.1)

Жанр
РПГ

Дата выхода
1988 г.

Разработчик/издатель
SSI

ОС
MS-DOS

Собственно, все нижесказанное вполне можно отнести к целой игровой серии — Gold Box Games. Серия эта столь же славна и многочисленна, сколь мила и несметна нынешняя когорта орденоносных Infinity-игр. Да и заслуги у них сходные: первая принесла AD&D на ПК, вторая успешно внедрила AD&D в широкие играющие массы (и пусть прожженные РПГ-фаны презрительно кривятся и обвиняют Baldur's Gate и всех ее отпрысков с внучатыми племянниками в попсовости — гнать ненавистников в шею!).

Всего в Gold Box входит около десятка продуктов. Пять из них — Pool of Radiance (FR v.1), Hillsfar, Curse of Azure Bonds, Secret of the Silver Blades и Pools of Darkness — объединены общим сюжетом, довольно пространным и нелинейным, развивающимся вокруг событий, происходящих в городе Флан (Phlan), о котором чуть позже. Кроме сюжета, данную линейку игр держит вместе простая до гениальности задумка: возможность переноса своей героической команды из предыдущей части в следующую. То есть все сделано по образу и подобию настольных РПГ. Наблюдать духовный и физический рост своих подопечных на протяжении пяти эпизодов — занятие, безусловно, пристального внимания и участия достойное.

В НЕКОТОРОМ ЦАРСТВЕ, ЗАБЫТОМ ГОСУДАРСТВЕ

Итак, на повестке дня Pool of Radiance (PoR). Появление этой игры для закоренелого ролевика — неважно, "настольщик" ли он, "полевщик" или всеядный munchkin-экстремал — событие незаурядное. Еще бы, первое выступление, не побоюсь этого слова, гиперпопулярной игровой системы D&D (Dungeons & Dragons) в электронном формате. Знаковое событие для истых поклонников.



Вообще, очень тяжело писать о любимой игре, основанной на горячо обожаемой системе (это не значит, что я твердолобый однолюб — S.P.E.C.I.A.L. я тоже ку) и не сваливаться при этом в недоступные непосвященному человеку терминологические, зоологические и географические дебри. Слезно прошу прощения у всех дорогих неофитов: восполняйте недостаток информации посредством Всемирной Паутины! Или заваливайте кого следует письмами (поскольку драгоценная компания Wizards of the Coast, являющаяся владельцем D&D, не спешит продвигать этот продукт на российском рынке и издавать своды правил, переведенные на великий и могучий, — сказывается чрезмерная зацикленность на покемонах и картонной Magic: The Gathering, туды ее в качель).

Действие PoR, как я уже отмечал, разворачивается во Флане, довольно знаменитом городе, располагающемся в сеттинге Forgotten Realms (отсюда и протяженное название игры с цифирью). Если верить разработчикам, данный город обладает подпорченной кармой (или биоэнергетикой, если вам угодно) — сюда постоянно стекаются всеразличные отбросы общества, уголовные элементы и чуть ли не бритоголовые "авторитеты". Весьма перспективные, говоря ненаучным языком, зэки. И все они, как один, измыслили недоброе. И это недоброе потом осуществили. И получилось это у них весьма глобально, благодаря чему партия приключенцев впоследствии будет вынуждена противостоять Бэйну, божественному коллеге Ваала (дада, того самого). Пока же мы начинаем с более мелких пакостников — драконов и личей (см. Monster's Manual любой редакции правил D&D).

Чтобы вы поскорей сориентировались в местной обстановке, позволю себе примитивное сравнение: идейно PoR, как ни крути, напоминает Icewind Dale. Главный элемент геймплея — походовые сражения стенка на стенку с использованием традиционных фэнтезийных средств уничтожения. Выражаясь энциклопедически, налицо классический hack'n'slash, не обремененный какими-либо чуждыми элементами вроде нелинейного сюжета и протяженных диалогов. Все это излишества нехорошие. Главное — чистый turn-based combat. Самый многословный персонаж — торговец боевым снаряжением. Говорит много, но любит пересыпать свою речь цифрами, при виде каковых у необстрелянного (из лука) приключенца выпучиваются глаза, пальцы ног получают со-



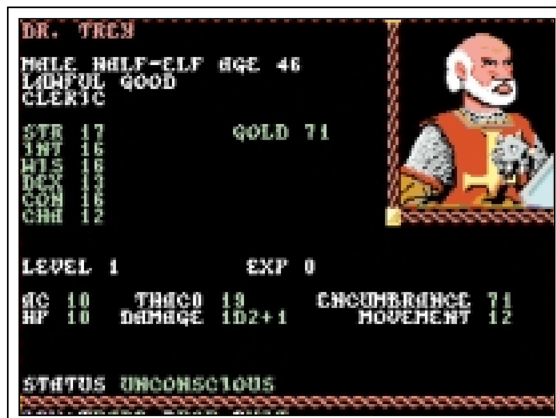
крушительный удар отпавшей челюстью, а глотка судорожно проталкивает застрявшее на полпути к выходу "сколько-сколько?!". Что делать — профессия обязывает. Не зря, ох, не зря в соседнем доме проживают несколько жрецов-врачевателей...

Строго говоря, PoR являет собой большой побочный квест по сбору информации и прокачиванию персонажа. Играя по второму разу и зная ВСЕ, вы запросто можете напрямую прийти в местное "осиное гнездо", плюнуть главному негодяю в глаза и вызвать его на дуэль. Только пользы от этого чуть — уже забыли, как позавчера вас, могучего меченосца первого уровня, загрызла насмерть какая-то невоспитанная и не в меру наглая крыса? То-то.

САНИТАРЫ ГОРОДА

Как вы понимаете, выкашивать целые кварталы монстров в одиночку — занятие тоскливое и неспортивное. Даже если у вас в руках какой-нибудь, понимаешь, допотопный шотган с vorpal shells. PoR предоставляет вам возможность создать команду мечты из четырех персонажей. Согласно лицензии, в вашем распоряжении окажутся стандартные ролевые расы (6 штук) и классы (4 стандартных и горка их комбинаций — классов так мало, потому что используется AD&D первой редакции), все со своими минусами и плюсами. Дозволяется расширить отряд до сногсшибательной шестерки, вручную зашкалить всей ватаге характеристики на максимуме (18 х 6 = мечта) и, наслушавшись наставлений от навязчивого гида, отправляться на поиски приключений (славы, денег, реликвий, артефактов, опыта, хеппи-энда). Любая причина хороша, ибо сюжет здесь присутствует лишь для блезиру, это не более чем разделитель потасовок во времени. И в этом есть своя прелесть. Играют же люди в Fallout Tactics...

Несмотря на всю свою древность, а также некоторую неловкость и недружелюбность интерфейса, PoR вполне способна выкинуть неожиданный фокус. Перетасовать стандартную колоду карт в 36 листов и вытащить пятерку треф или джокера. К примеру, гуляя по ночному Флану в поисках приключений, запросто можно встретить шайку гоп-



ников гоблинской закваски, которые с удовольствием всыплют вашей команде сначала по первое число, а потом и по второе. Или сами огребут по полной программе — в зависимости от уровня, вашего и их. А впрочем, драться вовсе даже не обязательно — всегда можно попробовать сделать ноги (и очнуться в совершенно незнакомом квартале в компании злобных аборигенов) или поиграть в дипломатию, предварительно выбрав тон беседы. В случае удачи и верно построенного разговора от открытого столкновения можно попросту отбрехаться. Монстры попадаются разные: кому-то нравится, когда перед ним лебезят, кому-то политесы подавай. А кто-то понимает только брань, надувание щек и кулачные аргументы. В любом случае лучше поскорей достать верный Sword of Sharpness из ножен — ведь лишний опыт на дороге не валяется.

Флан... Он вызывает у меня самое настоящее умиление. Веселое местечко. Из местных развлечений почему-то первым делом на ум приходят пьяные драки в тавернах. Зайдешь, бывало, пропустить кружечку-другую, сплетен городских послушать, и вдруг — потасовка. В зале толпа нетрезвых горожан, негде яблоку упасть, в самой гуще народа — ваш покорный. Лучше, конечно же, сразу убежать. Потому как даже если вы и справитесь с полусотней поддатых завсегдатаев, с городской стражей вам точно не сладить — утрамбуют почище катка. Помню, однажды в кабаке меня крепко отделали. Угораздило с недогляду заехать табуретом (THAC0 +4 — по числу ножек) в глаз не тому, кому следовало, а собрату по оружию. Били быстро, умело, всей толпой, с азартом, до геймовера. Сами понимаете — вечер был испорчен.

A GOLD BOX ПРОСТО ОТКРЫВАЛСЯ...

Надобно напомнить вам, что все игры того времени были смехотворно малы по объему, свободно умещались на допотопных пятидюймовых дискетах (сейчас эти живые ископаемые обитают лишь в ночных кошмарах владельцев DVD-приводов), легко копировались, а потому отчаянно боролись с незаконным тиражированием — запускались только с дистрибутивного носителя, клянчили пароль на входе, просили написать пятое слово из третьей строки на 18 странице пользовательского руководства. Словом, вели себя совершенно несерьезно, выводили рядовых пользователей из состояния душевного равновесия, но все равно становились жертвами примитивного взлома. Что в очередной раз подтверждает давно известную аксиому: что один человек сделал, другой всегда сломать сможет.

Творцы PoR в плане антипиратской деятельности шагнули много дальше вышеописанных нищенских способов. Тут дело было вот в чем: львиная доля всей внутриигровой текстовой информации была отпечатана на бумаге и поставлялась лишь в компании с легальной копией игры. Выглядело это безобразие следующим образом: команда приключенцев заваливается в таверну; игра вежливо сообщает: так и так, в перерывах между принятием на грудь вам удалось услышать легенду #15, а еще ваш штатный вор умудрился экспроприировать чью-то карту подземелья #67; после чего игрок брал вышеописанную брошюрку и искал в ней отрывок текста за пятнадцатым номером, а при входе в подземелье активно сверялся с картой на 67 позиции. Жуть, правда? А вы думали! Каменный век компьютерной эры.

Впрочем — увы (хотя на самом деле "йессс...") — этот шаг не спас игру от варварского разбазаривания. Спасибо ксероксам, сканерам и игрофанатам со стенографистскими задатками за наше счастливое детство-88!

Александр Металлургический.

ЛИЦОМ К ЛИЦУ С МАКСОМ!

ЖУРНАЛ GAME.EXE ПОДВОДИТ ИТОГИ КОНКУРСА ПАПАРАЦЦИ



Еще один редкий кадр работы шотомастера Николая Еременко.



СТР.71, #9'01



1 место

Вот он — скриншот-победитель!

Несмотря на то что в редакцию пришло очень много работ, выбрать лучшие было весьма непросто. Далеко не все из участников конкурса, к сожалению, вняли нашей просьбе прислать только качественные игровые кадры, сделанные в достойном этой игры разрешении. Поэтому многие скриншоты, более чем интересные в остальных отношениях, мы были вынуждены отклонить по причине их страшной "размазанности". И настоящих победителей в конечном итоге оказалось лишь двое.

С большим отрывом от остальных шотомастеров финишировал Николай Еременко (Nick Eremenko, pestopolis@xena.com), буквально заваливший нас своими работами (см. шоты вверху). Ну а третье место (на второе, увы, так никто и не посягнул), благодаря единственному — но зато какому! — кадру, заслуженно досталось Lin Grey (lin@rekom.ru, шот справа).

Как и было обещано, победителям будет выслана наша любимая (настольная!) книга "Компьютерные игры: как это делается". А в качестве дополнительного бонуса они получат... шикарно изданную НАШУ, русскую, версию игры Max Payne от компаний "Логрус" и "1С"!

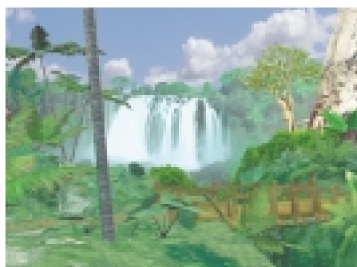
Поздравляем вас! И побольше вам шотов, красивых и разных!

Скриншот, занявший почетное 3-е место.

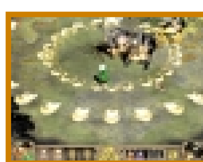
3 место



Содержание Game.EXE #11’01







THRONE OF DARKNESS
Короче, если кто-то еще не понял — это не Diablo.
СТР. 54



“САМОГОНКИ”
Игра, не похожая на остальные.
СТР. 62

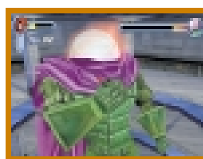




COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE
Триумфальное возвращение веры в человечество.
СТР. 72



RED FACTION
Последний и самый харизматичный сын Half-Life.
СТР. 75



SPIDER-MAN
Красивый, увлекательный комикс.
СТР. 86



СПИСОК ИГР, УПОМЯНУТЫХ В НОМЕРЕ

Из первых рук

Да, да, именно и только так. Все игры, что нашли свое пристанище на последующих 20 страницах, изучались нами отнюдь не по скупым пресс–релизам или, не дай бог, Интернет–переписке с пиар–менеджерами, а во время непосредственных визитов к разработчикам и издателям. **СТР. 23**

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ ЛОТЕРЕИ

ИСТОЧНИК БЕСПЕРЕБОЙНОГО ПИТАНИЯ POWERWARE 3110

POWERWARE
POWERING THE WORLD

Приз предоставлен компанией Invensys Powerware Division
www.emea.powerware.com

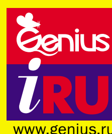
СТР. 7!

Game.EXE разыгрывает лотерею “Счастливый УЧУ”, в которой принимают участие ВСЕ владельцы данного выпуска журнала, заполнившие опубликованный на обороте купон и отправившие его в адрес журнала!

КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!



ГЛАВНЫЙ ПРИЗ КОНКУРСА ПРЕДОСТАВЛЕН ТОРГОВОЙ МАРКОЙ GENIUS



www.genius.ru



Компьютер GENIUS 845
Intel P4 1,7 ГГц, 256 Мб, HDD 40 Гб, **GeForce3** 64 Мб, **DVD-ROM, Sound Maker Live 5.1**, монитор **Genius** 17”, колонки **Genius SW-5.1 Surround**, модем **Genius 56K**

СТР.109

КОНКУРС

КАЖДЫЙ ИМЕЕТ ПРАВО НА СВОЕГО СЭМА!

Блеснула Lens Flare — салют Сэму! Затуманились дали — салют Сэму! Здравствуй, дорогой товарищ! И до свидания — если ты не с нами, а просто так, совершенно случайно, зашел на огонек конкурса, зажженный пару номеров назад.

СТР.110

Stronghold • Spider-Man • Magic and Mayhem: The Art of Magic • Star Wars: Galactic Battlegrounds • Real War • Colobot • Kohan: Ahriman's Gift • Rally Championship Xtreme • Deer Avenger 4: The Rednecks Strike Back •

#11’01

Саундтрек к игре **The Longest Journey**, часть I
Избранные треки из игры **DroneZ**

GAME.EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #11’01

Игры
Stronghold
Spider-Man
Magic and Mayhem: The Art of Magic
Star Wars: Galactic Battlegrounds
Real War
Colobot
Kohan: Ahriman's Gift
Rally Championship Xtreme
Deer Avenger 4: The Rednecks Strike Back

Shareware-игры
"Зенитка" v1.2
"Ход конем" 1.25
Balda 2000 v2.03
Egg Sucker v2.0
Elasto Mania v1.1

Утилиты
Microsoft Internet Explorer 6 (for Windows 98)
HTTP Weazel 1.10 beta 1
TxtEdit v3.1.1
Sound Pilot v1.10
ACDSee v4.0
Winamp v2.77
Magellan Explorer v2.53

Патчи
"Дальнобойщики-2" v7.3
"Казаки: Европейские войны" v1.15a

Музыка
Саундтрек к игре The Longest Journey (часть I)
Избранные треки из игры DroneZ

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

C&C Computer Publishing Limited

Номер 11 (76), ноябрь 2001 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием “Магазин игрушек/ Games Magazine”

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов
(garry@game-exe.ru)
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин
(versh@game-exe.ru)
Арт-директор
Денис Гусаков
(dgusakov@computerra.ru)
Ответственный секретарь
Николай Давыдов
(ndavydov@game-exe.ru)

Обозреватели
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru)
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Андрей Ом (ohm@game-exe.ru)
Николай Радовский (nradov@game-exe.ru)

Корреспонденты
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru),
Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru)
Александр Металлургический
(ironman@game-exe.ru)
Алексей Кадыров (alec@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)

Переводы
Антон Исупов (antoni@game-exe.ru)
Мария Горбатова (alita@game-exe.ru)

CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Елена Кострикина (ekos@computerra.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО “Компьютерная пресса”
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
Техническая поддержка
Евгений Васильченко (sysadmin@computerra.ru)
Печать
IS-Print Oy, Finland
Тираж 40000 экз.
Цена свободная

Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

АНГЛИЧАНЕ

BLACK CACTUS ГОТОВИТ RTS ДЛЯ УМНЫХ

WARRIOR KINGS

Жанр
3D RTS

Дата выхода
Март 2002 г.

Разработчик
Black Cactus Studios
www.blackcactus.com
Издатель
Microids
www.microids.com

СУТЬ
Игра для тех, у кого аббревиатура RTS до сих пор вызывает ассоциацию с Dark Omen. А нас ведь много, верно, пацаны?

ОСОБЕННОСТИ
Монстры самой неописуемой наружности послушно выстраиваются в формации и организованно идут биться по всем правилам полководческого искусства. Гениальная система снабжения войск продовольствием. Все логично. Все работает. Протираю "Наш выбор" пропитанной Hennesy V.S.O.P. тряпочкой.

Андрей ОМ

Warrior Kings (WK) — игра, уберегшаяся от священного безумия Sierra, раздавшей не так давно всем сестрам по таким серьгам, что в ужасе и отвращении содрогнулась всея индустрия (об этом мы писали в "Выбранных местах" прошлого номера). Разработчики, Black Cactus, дальновидно поручили игру заботам менее крупного, но значительно более психически уравновешенного издателя Microids, компании стопроцентно галльских кровей, на заглавной странице сайта которой так и написано: "Microids, le site officiel". Игра, таким образом, сразу обрела внутреннюю гармонию, став стопроцентно европейским продуктом: офис Black Cactus находится в западном Лондоне. Европейский релиз — 8 марта 2002. Товарищам из-за грандокеана придется подождать невесть какое время.

ДИСПОЗИЦИЯ

ECTS, стенд Microids, единственный монитор с действующей моделью WK.

Первые ассоциации — с Dark Omen, призрак которого наше издание давно и безуспешно вызывает к жизни. Ну вот же: формации, путешествующие по баллистически корректным траекториям стрелы, рельеф, грамотное использование которого избавляет разом от морщин, мигрени и подагры. С любовью и вкусом нарисованные осадные орудия вальяжно плюются всякой гадостью в стены замков вероятного противника. В небе, не обращая внимания на мирское, летают состоящие целиком из полигонов птички, а облака оставляют на земле корректные тени — абсолютно, надо заметить, гипнотический эффект.

Здесь вам важно правильно меня понять: верно, публично восхищаться визуальной стороной трехмерных RTS (если это не Imperium Galactica III) уже года полтора как является моветоном. Но в WK вы сразу чувствуете себя дома, и я, разрази меня гром, не знаю, как это объяснить.



"...Кем-нибудь с крылами, с огненным мечом!.. А так вымою посуду — и снова ничо".

ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Еще одна черта родства с Dark Omen: вы вольны управлять войсками традиционным для RTS рамочно-кликовым способом, но делать этого наверняка не будете, потому что игра предлагает намного более изящные инструменты. Ставим во главе отряда командира, назначаем формацию — над головой офицера зажигается видимый издалека баннер с личным логотипом. Кликаем в баннер, указываем желаемое назначение — отряд организованно перемещается куда сказано, не размыкая рядов. Ле браво!

Дизайнер WK Дэйв Моррис (Dave Morris), внимательно наблюдая за выражением идиотского счастья на физиономии вашего обозревателя: "Это еще что! Формации модифицируют поведение юнитов: лучники стреляют быстрей и слаженней, тяжелая пехота смыкает щиты, и так далее. Мы, конечно, не запретим вам атаковать толпой, но..." Выразительно переглядываемся. "Даже более многочисленного врага можно и нужно будет победить, избрав грамотное тактическое решение".

Лучники менее действенны против кавалерии, потому что кавалерия движется быстрее пехоты, — просто не успевают точно прицелиться. Перед отрядом арбалетчиков лучше будет поставить пару десятков вооруженных тяжелыми копьями ополченцев — щекотать вражеским лошадям пузо. При всем том важно знать, что уда-

ры, нанесенные юниту сзади или с боков, оказываются значительно более болезненными, чем лобовые.

Моррис: “Мы не играем в солдатиков: WK является настоящим симулятором средневековых военных сражений”. В доказательство чего над полем боя вдруг материализуется гигантский архангел Гавриил с крыльями и огненным мечом и начинает обрушивать на одну из противоборствующих сторон великое мщение наказаньями яростными. Моррис, нимало не смутившись: “А это вроде супероружия, выдается ограниченное число раз за игру в зависимости от избранной вами линии поведения. Об alignments, впрочем, я вам ничего не расскажу — а то потом будет неинтересно”.

РОДНОЙ ФЕОД

Мне, конечно, могут возразить, что грамотными симуляторами (псевдо)исторических побоищ в настоящее время единолично заведует британская же Creative Assembly со своими сегунами, монголами и только что анонсированной Crusader: Total War.

Ничего подобного.

В WK действует одна из самых изящных экономических систем, которые мне доводилось видеть в RTS. Натуральное хозяйство ведется на той же карте, что и боевые действия. Чем больше армия, тем больше продуктов она потребляет. Ergo, вы вынуждены будете содержать и обихаживать огромные колосящиеся поля, собранный с которых урожай доставляется в город протохарвестерами типа “телега”. Арифметика проста: чем дальше поле отстоит от города с гарнизоном (а при разрастании озимых удаление неизбежно), тем дольше идут телеги, засады на которые, как вы понимаете, неминуемы. Моррис: “Иногда вы сможете фатально подорвать обороноспособность гигантской армии, просто спалив поля и перебив безоружных крестьян”. Только кто ж такое позволит.



Характерные росчерки на половину экрана символизируют не встречный залп артиллерии, а скорость и энтузиазм, с которым Первая конная врывается в кулацкое подворье.

Внутри городов тоже происходит немало интересного: апгрейды, скажем, визуализируются постройкой соответствующего здания. Вы видите мельницу и понимаете, что пейзане теперь возделывают злаки с большей эффективностью. Вы строите конюшню, символизирующую резкий рост производительности труда кавалерии. Вы можете, окинув беглым взглядом враждебную деревню, определить, на какой стадии развития находится неприятель, и в соответствии с этим выработать стратегию атаки.

Пир, одним словом, духа. Производство грамотных RTS, кажется, окончательно переезжает в Европу. Виват!

BLACK & WHITE: CREATURES ISLE

Дата выхода
Зима 2001 г.

BLACK & WHITE 2

Дата выхода
Не объявлена

Жанр
RTS/симулятор жизни

Разработчик
Lionhead Studios
www.lionhead.co.uk

Издатель
Electronic Arts
www.ea.com

МЫ СНОВА ОКАЗАЛИСЬ В ЗООСАДЕ...

ПРЕБЫВАЮЩИЙ В ЗДРАВОМ и твердой человек, конечно, не найдет в себе сил отказаться от еще одной порции криков "Унбеливабле!", еще одной цистерны с "Нашвыборами" на ста десяти языках мира (включая фарси и пушту) и еще нескольких сотен тысяч проданных копий в компанию к двум миллионам уже реализованных. Особенно если речь идет о минимальных трудозатратах.

В кинобизнесе для этих целей используются Collector's Platinum Limited (и еще полсотни прилагательных) Editions, а Питеру Молинье, Джеймсу нашему Камерону (Peter Molyneux и James Cameron соответственно), достаточно будет скоропалительного аддона Black & White: Creatures Isle (CI), норовящему поспеть к предрождественскому пику продаж. Как сообщает издание Computer and Video Games (www.computerandvideogames.com), изначально планировались два мини-сиквела, один из которых (собственно CI) должен был сконцентрироваться на пестовании поселения, а второй (Super Gods) — открыть нам новые тонкости обучения тигрят основам этикета. В результате в битве жадности с благоразумием победу одержало последнее. По очкам.



Речь в CI идет о дальнейших приключениях организованной группы переселенцев, которые в оригинальной игре с нашей помощью отправились встречать закат под аккомпанемент разудалого кантри, похожего на сочинения трио Soggy Bottom Boys под управлением Джорджа "Су-

"СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ": ПОБЕДИТЕЛИ



Принтер Lexmark Z33

С. В. Федоров, г. Екатеринбург

Приз предоставлен российским представительством компании Lexmark (www.lexmark.ru)



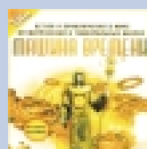
Игра "Проклятые Земли" (jewel-бокс)
•Е.В.Мырзин, п. Стеклянный Ленинградской области
•В.А.Орлов, г.Зеленоград (Москва)



Игра "Век парусников-2" (jewel-бокс)
•Е.В.Лактанов, г.Москва
•В.Н.Некит, г.Санкт-Петербург



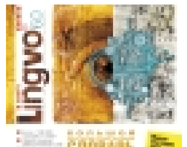
Игра "Корсары" (jewel-бокс)
•Л.В.Преображенская, г.Москва
•Д.В.Волков, г.Сыктывкар



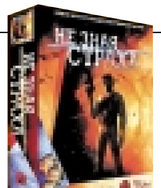
Игра "Машина времени" (jewel-бокс)
•В.Ф.Ларионов, г.Москва
•И.И.Минченкова, г.Смоленск



Игра "Дьявол-шоу" (jewel-бокс)
•А.В.Соколов, г.Москва
•А.С.Андреев, г.Домодедово Московской области



Lingvo 6.0
•И.А.Воронин, г.Протвино Московской области
•В.Кузнецов, г.Люберцы Московской области



Игра "Не зная страха"
•Е.Петрин, п.Воскресенское Московской области
•А.А.Гордон, г.Серпухов Московской области

ЕСЛИ ВАМ НЕ ПОВЕЗЛО СЕЙЧАС — ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОВЕЗЕТ В БУДУЩЕМ!

пер" Клуни (George Clooney). Конквистадоры прибывают на остров, где обнаруживают мирно пасущихся без малейшей помощи всяких богов гигантских зверушек (среди которых замечены крокодил и носорог; последнего Молинье по некоторым причинам называет Jedi Rhino). Обитатели заповедника незамедлительно делают нашей ручной зверюге заманчивое предложение: в числе беспризорников находится существо одного с ним вида, но противоположного пола, которое обещает на практике показать нам, как работает патентованная система продолжения рода, запланированная было Lionhead в B&W2, но поступившая в продажу досрочно. Здесь обещаны интересные игры с alignments: при должном усердии можно вырастить радикально черной зебре-садисту ангелоподобного жеребенка с большими грустными бэмби-глазами.

По сообщениям с мест, чтобы играть в CI, не надо будет мучиться с прохождением оригинальной B&W — но вам же будет лучше, если на новый остров отправится уже более-менее вымуштрованное существо, знающее, что за опорожнение кишечника посреди обитаемой деревни будет бо-бо до полусмерти.

Продолжая наши кинопараллели — не следует забывать, что никакие вольфрамомолибденовые юбилейные двухдисковые переиздания не заменят полноценного жирного сиквела, о котором сотрудники Lionhead, театрально озираясь по сторонам, "по страшному секрету" рассказывали на ECTS всем прохожим. Итак, в полноценном B&W2 обещана крупномасштабная война между племенами worshippers, в которой нам предстоит участвовать на уровне командования взводами. В целом игра, по обещаниям Молинье, будет "значительно более злобной и кровавой, чем первая часть", хотя полного тождества с RTS обещано избежать.



Подопечное животное, которое можно будет импортировать из B&W/CI, наконец научится в полный рост воспроизводиться и после некоторых наших понуканий собственноручно строить для горожан фортификационные сооружения.

В целом, говорит Питер в интервью PC.IGN, сиквел будет проходить под лозунгом "sex and violence". Как же мы все-таки любим этого француза!..

Андрей ОМ

АБОРДАЖ В ГИПЕРСПЕЙСЕ

MAELSTROM

Жанр
FPS/SpaceSim

Дата выхода
2002 г.

Разработчик/издатель
Virgin Interactive
www.vie.com

ПИРАТСКАЯ ТЕМАТИКА набирает популярность с каждой игрой: мы избороздили все моря и океаны в "Корсарах" (Sea Dogs), умело воспользовались бабушкиным наследством в Independence War 2, а в змеящейся очереди за хлебом и кошельком потребителя уже успела занять место Virgin Interactive с потенциальным убийцей жанра космических симуляторов, классическим боевиком Maelstrom.

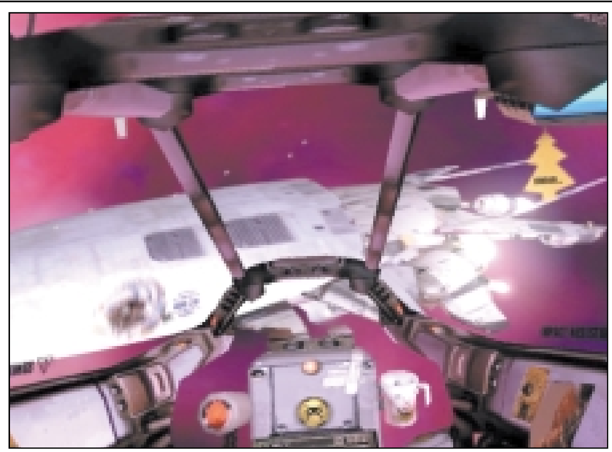
Как утверждают все до единого учебники истории, когда преступность вырастает из стадии "дядя, дай закурить", законопослушным гражданам становится решительно нечего бояться. Бандиты предпочитают грызть глотки себе и очень, очень богатым буратинам, нервных обладателей полупустых кошельков старательно обходя стороной, — так и за себя спокойней, и престижа поболе.

В Maelstrom корсары космоса совершают налеты не столько на шлюпки богобоязненных торговцев, сколько на корабли-матки своих коллег по ремеслу: банальная миссия "надо забрать у семьи Барелли одну вещь, которая по праву принадлежит нам" превращается, таким образом, чуть ли не в глобальную космическую войну с участием нескольких кораблей обеих сторон, цветным от туманностей и вспышек лазеров звездным небом и залихватским геймплеем от Wing Commander, Descent: Freespace и иже с ними...

Но лишь до того момента, когда какой-нибудь особенно отчаянный (или безголовый) пиратишко не решается взять вражескую шлюпку на абордаж. Здесь начинается самый настоящий FPS в недрах атакуемого корабля: захвати или будешь захвачен. Нам доподлинно известно, что западные разработчики не обошли вниманием горячо любимый отечественный "Паркан", поэтому гадать, откуда растут пушки вояк, шляющихся по палубам космических эсминцев, особенно не приходится.

Стоит сразу разочаровать любителей тупого action, настроившихся на тотальный kill'em all: без последнего, конечно, никак, но целью каждой миссии, начинающейся со вторжения на корабль, является не столько полная его стерилиза-





ция от дружественных форм жизни, сколько банальное мародерство: необходимо коллекционировать всевозможные плохо лежащие предметы (вазы династии Мин?), работать в команде и, между прочим, собственной головой отвечать за ее подбор: первоклассные спецы по взрывчатке, хакеры и профессиональные солдаты не имеют обыкновения валяться на космических хайвеях.

Впрочем, по размаху, динамизму и зрелищности внутрикорабельных разборок Maelstrom обещает на пару порядков превзойти своего российского предшественника. И не в последнюю очередь благодаря лицензированному движку Unreal Warfare, который служит основой для изготавливаемого сейчас на фабриках Legend и Epic блокбастера Unreal 2 (некоторые сетевые деятели, к слову, высказывают вполне разумное опасение, что Maelstorm, равно как и другие проекты на UW, даже будучи завершенными в ближайшую пятницу, не смогут поступить в продажу вплоть до выхода в свет своего более именитого кровного братца).

Выложенные для успокоения разгоряченной публики скриншоты и видеоролик, демонстрирующий основы игрового процесса, действительно довольно красноречивы: уже как минимум за внешний вид игры можно прекращать волноваться; ну а тот факт, что к работе привлечены такие мастера комиксов, как Джим Мюррэй (Jim Murray), художник Judge Dredd и Batman, и Робби Моррисон (Robbie Morrison), автор не столь известного у нас 2000AD, приводит западных коллег в полнейший восторг, который, судя по всему, в скором времени придется разделить и нам.

Информацию, оставшуюся за бортом предыдущих пяти абзацев, можно уместить буквально в одну строчку: 20 полновесных миссий, пять карт для многопользовательской игры (а вот владельцам известно чего с цифрой "два" в названии придется довольствоваться жутким сплит-скрином), а дата релиза колеблется где-то в районе начала-середины 2002 года. Не густо, но то ли еще будет! С нетерпением ждем открытия официального сайта и появления новой информации об игровом процессе, которая, без сомнений, не заставит себя ждать.

Михаил СУДАКОВ

MOBILE FORCES

Жанр
FPS/автосимулятор

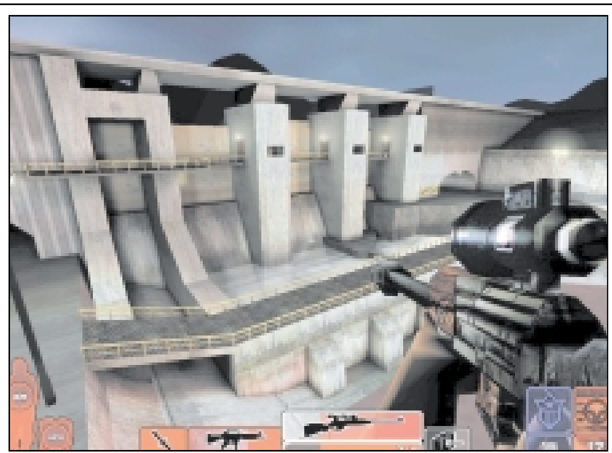
Дата выхода
Апрель 2002 г.

Разработчик/издатель
Rage Software
www.rage.co.uk

THE FAST AND THE FURIOUS

...С ЛЕГКИМ МЯТНЫМ привкусом и фирменной возможностью управлять военной техникой.

Племя огнепоклонников Rage Software готовит к выходу милитаристский FPS по имени Mobile Forces (MF). В виде исключения в груди игры будет биться не пиротехническое сердце собственной Rage-выделки, а официально по такому случаю лицензированный Unreal Tournament Engine наисвежайшей модели. Последнее, по всей вероятности, провернуть было нетрудно: компания является официальным европейским представителем Epic по всем вопросам, касающихся лицензирования движков.



Итак, автомобили. Rage ведет над их моделями работу, за которую не было бы стыдно даже самым въедливым "симулянтам" "Формулы-1": скрупулезно просчитаны такие вещи, как различия в протяженности тормозного пути мокрых покрышек на разных поверхностях. Как и в случае Halo (чье имя Rage категорически запрещает употреблять ближе чем за десять сложноподчиненных предложений от названия MF), машины можно будет не только собственноручно водить, но и кататься на переднем сиденье, постреливая по ландшафту из крупнокалиберного. Немало развлечений ожидает и пешеходов: разработчики говорят, что, дав автоматную очередь по колесам или загнав снайперскую пулю куда-нибудь в область бензобака, вы получите именно тот результат, какой сейчас в красках себе представили.

Пока подтверждено участие в игре только местного аналога Hummer'а и грузавто, вмещающего до шести человек. В последнем, по сообщениям с мест, будет весело таранить запертые ворота враждебных баз, чтобы устраивать там Известно Что.

В том, что касается локаций, Rage себя стеснять не собирается: официально анонсированы автомобильные побоища в многоэтажных гаражах, на городских улицах, в аэропортах, гигантских супермаркетах (!) и всех тех замечательных местах, которые вы могли наблюдать в открывающих титрах трилогии братьев Цукеров (Zucker bros.) "Голый пистолет". "Реализм, — рассказывают девелоперы в ин-

тервью Home Lan (www.home-lanfed.com), — это хорошо, но мы не допустим, чтобы он стоял на пути вашего удовольствия!"

От идеи классов решено отказаться как от морально устаревшей, применив в целях баланса свежую технику деления доступного оружия по весу. Вы уже поняли: взвалив на себя rocket launcher, можно будет доукомплектоваться только легким пистолетом, зато в пару к тяжелому автомату дозволяется взять с собой на задание снайперскую винтовку. На словах все выглядит вполне жизнеспособно. Кроме того, чем больше оружия будет на вас взвалено, тем медленнее придется перемещаться. Быстрее всех, таким образом, будут бегать вовсе безоружные. Тоже в некотором роде сермяжная пр. ж.

К некоторому нашему удивлению, MF а) будет обладать сильной однопользовательской частью с сюжетом наголо и б) производится как PC-only-проект без малейшей оглядки на любую из существующих или готовящихся к выходу консолей.

Андрей ОМ

P.S. По Достоверным Данным, в настоящее время Rage работает над еще одной игрой, основанной на Unreal-технологии. Следите за.



МЯСО С ПОЛЯ!

РЕШЕНИЕ ПРОДАВАТЬ SERIOUS Sam по эпизодам (и по символической цене $19.99 за килограмм) было, как все мы знаем, предсмертной маркетинговой находкой G.O.D. Games, все сливки с которой с удовольствием снимет уже Take Two: к Новому г. на прилавках страны ожидается Serious Sam: The Second Encounter (SE). Без единого египетского уровня.

...Зато вы успеете взвыть от новой игрушки Croteam — Mayan Environments, занимающей в энциклопедии вселенских штампов и банальностей почетное второе место после Загадочных Тайн Древнего Египта (девелоперы толсто намекают на то, что третий эпизод будет иметь место в средневековой Европе. Тоже свежо). В джунглях, сидя на разложенных разработчиками триггерах, ждут своей пули новые уродцы: Тыквоголовые Зомби с Бензопилами, вариации на тему гигантских рептилоидов и Zorg Mercs, любящие местный аналог railgun'а. Неизменной останется тактика сэмоврагов, заключающаяся в том, чтобы с криком бежать вам навстречу строго по прямой.

По примеру коллег бензопилой обзаведется и наш Сэм: по словам очевидцев, посредством агрегата хорошо прореживать ряды назойливых одноглазых тюфяков и скелетов-рогоносцев. Помимо полного набора железок из The First Encounter, ожидайте также снайперскую винтовку и огнемет. С последним связаны два момента: во-первых, горит все, включая деревья, камни и стены, — эта функция добавлена в код движка специально для того, чтобы отпраздновать обретение вами новой игрушки. Во-вторых, пытаться поджечь огнедышащих монстров будет не самым умным тактическим решением.

Поскольку содержание игры было более-менее готово уже к релизу The First Encounter, Croteam уделила некоторое время техническому усовершенствованию Serious Engine, на лицензирование которого почему-то пока покусился только Дерек Смарт (Derek Smart): поверхность некоторых уровней SE покрыта высокой травой со всеми полагающимися оптическими эффектами. Трава несет и практическую пользу: у вас много шансов заметить бегущих навстречу Werebulls только сидя у них на рогах.

Проза ж.: для игры в SE не понадобится первый "Сэм", всего будет пять крупных зон с 14 уровнями — по общей продолжительности игра будет примерно равна The First Encounter.

Андрей ОМ

P.S. Croteam настоятельно просит не называть SE сиквелом и не приписывать к названию игры цифру "2", что может означать только одно.

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

Жанр
FPS

Дата выхода
Зима 2001 г.

Разработчик
Croteam
www.croteam.com

Издатель
Take Two Interactive
www.take2games.com



С незапамятных времен повелось, что все настоящие страшные игры являются квестами. Только страшная игра может быть квестом. Только квест может быть страшной игрой. За последние два года мы с вами видели достаточно как страшных, так и старающихся казаться таковыми игр, чтобы прийти к подобному умозаключению.

СУМЕРКИ ЖАНРА

НОВЫЕ УЖАСТИКИ

Маша АРИМАНОВА



Давненько мы не брали в руки свежих ужастиков. Пожалуй, со времен Blair Witch: глухого полустанка Volume 1, почтовой станции Volume 2, сверкающего вокзала Volume 3. Разумеется, ходит по этой линии не обычный локомотив с прицепленным составом, а специальный вагончик из парка аттракционов, разукрашенный скалящимися монстрами... Сейчас мы поведем речь о наследниках Blair Witch и Nocturne. Лично мне таковых видится всего три.

Следует оговориться, что подлинный ужастик обязан не только содержать в себе алмазный квестовый элемент, но и выйти в свет исключительно на одной платформе — лучше всего, конечно, на ПК. За неимением ПК подойдет любая другая, но перетекание из одной игровой емкости в другую жанру survival horror абсолютно противопоказаны. Примеры? Японская серия Resident Evil, не портированная лишь на самую ленивую консоль. Evil Dead, позор голубых экранов. И как вы считаете, почему последний Alone in the Dark оказался настолько слабее первых трех, а?

А заговорила я об играх ужасов лишь потому, что в самом скором времени из-под земли выползут, отряхиваясь, два замечательных ужастика, которые, во-первых, разрабатываются уже несколько лет на ровном месте неизвестными компаниями, во-вторых, выйдут на ПК, а в-третьих, никуда не будут портированы. А значит, кровь в жилах их героев не свернется, монстры не протухнут, а призраки не развеются по ветру. (Третьим наследником Nocturne и Blair Witch (все-таки, по-моему, это одна игра с четырьмя обличьями) традиционно считается Call of the Chtulhu, но в скорый выход этого лавкрафтовского чуда уже перестала верить даже я сама.)

АЛАЯ БУКВА

Трехмерный survival horror от первого лица Bloodline (www.bloodline.cz) — наш первый претендент. В сей нескончаемый жанровый титул я еще не включила перечисление его квестовых и ролевых элементов.

Работает над Bloodline чешская фирма Zima Software (www.zima-software.cz), гордость и надежда братской славянской республики. Правда, как я слышала, в последние месяцы финансовые затруднения вынудили "Зиму" взяться за разработку параллельного проекта — экшена Shock Killer на том же движке, что и Bloodline. Называется этот довольно симпатичный движок Death Tracer. Будем уповать на оперативность разработчиков: может статься, на дате выхода и качестве Bloodline такое разделение труда еще и не скажется.

Сценарист Йозеф Немет (Josef Nemeth) написал для Bloodline леденящую кровь историю об адвокате Джиме Карде, которого один из его клиентов, доктор Браун, перемещает во времени при помощи гипноза. Похоже на сценарий для черно-белого немого кино, но для Bloodline логичность сюжета не главное. Главное — что действие разворачивается не только в стенах психиатрической лечебницы. Кард совершает скачки: во второй главе — на немецкий концентрационный курорт незадолго до окончания Второй мировой; в третьей — на темные улочки Лондона. Куда Джим угодит в четвертой главе, держится в большом секрете.

В каждом временном периоде — свои враги, атмосфера и вооружение. В первой главе недругами будут зомби. По выражению Йозефа, "зомби, проведшие под землей некоторое время". Не совсем ясно, зачем зомби держать в психиатрической клинике, но зомбированные медсестры с огромными шприцами выглядят жутковато. Жаль

Bloodline. Считаете ли вы, что таким должно быть лицо survival horror в ближайшем будущем? Если да, стреляйте в правого зомби. Если нет, то в левого. Воздержавшиеся — да будут съедены.



только, что по картинкам из первой главы Bloodline можно ненароком спутать с новой частью развлекательного тира House of the Dead. А так — очень даже ничего.

Невооруженным взглядом видно, что авторы черпали вдохновение в мрачных стенах Aliens vs. Predator и фильмах ужасов: во второй главе Джим Кард познакомится с мутировавшими немецкими солдатами, а в кульминационных точках эпизода "мутация" будет плавно переходить в высвобождение инопланетного организма из организма солдатского. Вылупляются пришельцы из человеческой шеи, точно как в известном арктическом фильме Карпентера.

О всей этой фантасмагории в Zima Software рассуждают с самым серьезным видом. Здесь даже анимировали физиономии зомби и мутантов, а пальцы их с какой-то целью сделали подвижными. Впрочем, ясно, с какой.

Квестовая основа? Ну, по словам разработчиков, Bloodline разделит судьбу Undying — одной из немногих игр, в которой ужаса больше, чем квеста. Что же касается вооружения, то к услугам Карда — скальпели, серпы, газовые горелки, дробовики. Неужто перед нами Time Commando от мира survival horror?

Кстати, авторы отказались от привычной изометрии в пользу вида от первого лица лишь потому, что считают, будто жанр ужастиков на ПК пришел в упадок и требует радикального освежения. Похоже, что творцы Call of the Chtulhu разделяют это их заблуждение. А вот демиурги Dark Fall — не разделяют.

ТЕНИ НОЧИ СПУСКАЮТСЯ С НЕБА

Игра Dark Fall (http://members.aol.com/darkfallgame), авторства английской компании XXv Productions (www.xxvproductions.co.uk), — прямая противоположность Bloodline во всем: от внешнего исполнения и внутренней концепции до взглядов разработчиков на современный игровой мир. При создании используются только редакторы Macromedia Director и Strata Studio. Люди из Zima Software с их сверхмощным движком Death Tracer и ноу-хау-технологией PVS (Possible Visible Surfaces) при личной встрече, пожалуй, подняли бы своих холодно интеллектуальных коллег из XXv на смех.

Действительно, картинки из Dark Fall больше всего напоминают нечеткие почтовые марки, красивых монстров на них нет и в помине. Но, помяните мое слово, игра окажется не менее достойным ужастиком, чем Bloodline! Игрой ужасов с другого полюса. Больше horror, нежели survival.

О всей этой фантасмагории в Zima Software рассуждают с самым серьезным видом. Здесь даже анимировали физиономии зомби и мутантов, а пальцы их с какой-то целью сделали подвижными. Впрочем, ясно, с какой.

Сюжет Dark Fall выстроен на основе одного из лучших мистических сериалов Англии — Sapphire and Steel. Место действия — основанный в 1880 году город Довертон. Время? Теоретически наше, фактически же — 1947 г. Именно в 1947 году ж/д станция Довертона была закрыта навеки. Надо ли говорить, что безымянный главный герой Dark Fall каким-то образом высадился именно на ней? Как видим, XXv и Zima объединяет интерес к путешествиям во времени, но как различаются подходы к теме!

Dark Fall — утонченная история о призраках и необъяснимых исчезновениях. Пока чешские коллеги конструировали безумный сюжет и строили движок, англичане как одержимые путешествовали по самым странным местам Альбиона и собирали сведения. Они даже ночевали в печально знаменитом здании Свободного Фэссетского госпиталя в лондонском Ист-Энде. Наутро пятьдесят процентов уже собранного материала оказалось таинственным образом стерто. Все уцелевшие после наблюдений за сверхъестественной природой (скитаний по кладбищам и домам с привидениями) снимки и записи пошли в копилку Dark Fall...



Dark Fall. Вот именно в таком доме с привидениями коллектив XXv Productions и провел ту кошмарную ночь. Кстати, о домах с привидениями... Вопрос с издателем Dark Fall еще не прояснен до конца. Впрочем, с Bloodline ситуация не многим светлее...

Повторюсь: внешне Dark Fall кажется нечетким и размытым, но так и должно быть! XXv гениально стилизовала свое творение под зыбкие фотографии домов-с-привидениями, выцветшие снимки пользующихся дурной славой комнат. Если нам хоть немножечко повезет, то мы вообще толком не разглядим в Dark Fall ни одного призрака, ни одного сверхнатурального существа. Вот у кого следует поучиться создателям Aliens vs. Predator! Вид, как это ни смешно, у Dark Fall тоже от первого лица. Но это лишь привычная статика и псевдотрехмерность. С фанатичной тщательностью авторы смоделировали антиквариат того времени. Для нас это тоже привычно — все полезнее, чем пальцы монстрам пририсовывать.

При всем этом Dark Fall будет стопроцентной игрой ужасов, survival horror — только в строго логической, а не боевой разновидности жанра. Почти классический квест. Мы знали множество подобных ужастиков и доподлинно знаем, что именно такие игры и оказываются самыми жуткими.

Итак, два мира, две солнечных системы: XXv Productions и Zima Software. Обе игры намечены к выходу в самом конце этой осени, и это лучшее время для хорошей страшной истории. А в таком разделении темы я усматриваю некую высшую справедливость. Мы посмотрим Dark Fall и Bloodline и наконец-то решим, способны ли квестовая и боевая половинки survival horror полностью отделиться друг от друга, существовать независимо. Окончательно решим, могут ли быть на свете страшные игры, не являющиеся квестами, и могут ли чистые квесты быть страшными играми. Более удачного примера нельзя себе и представить.

Раскрученный же Call of the Chtulhu, если успеет, выступит в роли третейского судьи.

Мобильный телефон появился у меня раньше всех в детском саду. Целый год он лежал без дела. Я использовал его в качестве будильника, хранил под подушкой, колол им черепа люблинских подонков. Мне было не с кем и, если честно, не о чем разговаривать. Ericsson GH688. Титановый корпус, ухватистая рукоятка, нестареющий классический дизайн. Возможно, в ближайший год или два мне придется поменять его на новую модель. Старикан не дружит с Интернетом, а там, говорят, не все гладко в последнее время.

ЩАСТЕ В РУКАХ

ИГРЫ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ ЗАВОЮЮТ МИР. ЧЕРЕЗ ПЯТЬ ЛЕТ

Олег ХАЖИНСКИЙ



Игры для мобильных телефонов? Берете телефон в правую руку и бросаете его вверх, стараясь придать аппарату интенсивное вращательное движение. Телефон, понятное дело, устремляется ввысь, бешено вращаясь. Теперь его надо поймать. Это самое интересное в игре. Начните со 180 градусов, развейте успех на 360. Предела совершенству нет. Я крутил и 540, и 720, и даже 900. Смачный шлепок — и верный Ericsson, как влитой, оказывается в руке владельца. Зрители, шевеля губами, подсчитывают возможный (для себя) ущерб. Небольшой на самом деле.

Игрой оборудован не всякий телефон. Актуальные T30, 8850, Z5, v66, SL45 крутиться не хотят совершенно, пытаются вместо этого спланировать на пол и с вялым хрустом лишаются жизни. Зрители расходятся по углам, совершенно не впечатленные. Вместо этого на современных телефонах есть так называемые "игры". Ну, вы знаете: "змейка", "лабиринт", "угадай слово" и прочие развлечения для дебилов. Какая на мобильном телефоне, прости господи, может быть "змейка", если палец нажимает на две кнопки сразу, а телефон вот-вот затеряется где-то посреди многочисленных складок линии жизни? Таким образом, писать колонку об играх для сотовых телефонов — дело совершенно бесперспективное. Считайте, что я ее уже написал. Однако необходимый объем не набран, поэтому приходится изворачиваться.

ВЗОРВУТ

"Понять принцип действия беспроводного телеграфа очень просто. Обычный телеграф похож на длинную кошку. Вы дергаете ее за хвост в Нью-Йорке, а благой мат доносится из Лос-Анджелеса. Беспроводной телеграф — то же самое, только без кошки". Это Альберт Карлович Эйнштейн. Что тут могу добавить я, Олег Михайлович Хажинский?

Пожалуй, только то, что в случае с беспроводными играми вместо кошки у нас коровье вымя с близким к бесконечности количеством сосков. И еще. Если вы в курсе, чем тариф "Молодежный" отличается от тарифа "Экономный" и с какого километра от МКАД начинается Московская область, лучше не читайте этот текст. Мой рассказ не вызовет у вас ничего, кроме глухого раздражения. Возьмите ножницы, вырежьте из журнала эти страницы и отправьте их самому себе с пометкой "вскрыть в 2006-м году". Именно через пять лет, по мнению аналитиков из Strategy Analytics, игры для мобильных устройств связи взорвут рынок.

НИЗКИЙ СТАРТ

Надеюсь не оскорбить никого сообщением о том, что внутри мало-мальски уважающего себя мобильного телефона находится полноценный компьютер. Только маленький и с карликовым экранчиком. Играть на нем не очень удобно, и игры выходят не слишком интересными. Ситуация меняется, если соединить два телефона по ИК-порту и рубиться вдвоем с товарищем. Скажем, у каждого в телефоне будет выращиваться какое-то существо в томагочистиле, а по ИК-порту их можно будет спаривать. Или убивать. Планируется порт Black & White на "мобилы", кстати. Чем хуже Creatures?

Еще раз изменим масштаб. Давайте представим, что игра находится на сервере провайдера (AT&T, Sprint, MTC и так далее) и чтобы подключиться к ней, достаточно позвонить по специальному номеру. Далее

вы платите за минутное подключение по какому-нибудь тарифу "Игровой" и наслаждаетесь творением мобильных гейм-дизайнеров вместе с миллионами других абонентов. А почему бы не миллионами? Мобильная связь распространена практически повсеместно, пользователей мобильных телефонов в мире значительно больше, чем пользователей компьютеров, играть любят все, так в чем же проблема? К 2006 году нам обещают рынок с оборотом в шесть миллиардов долларов и 100 миллионов игроков. На пустом месте. Ага?

Зреет что-то великое, большое и очень онлайновое. Всем доступное до неприличия. Кто сейчас играет онлайн? Дети в основном, чего греха таить. Чтобы полноценно представлять себя в игровом Интернете, надо иметь хороший компьютер, хороший канал, немного денег и массу свободного времени. Я, может быть, мечтаю провести жизнь, прокачивая гнома-клерика на каком-нибудь подходящем сервере. Нравятся мне онлайновые РПГ до дрожи. Интересно это все очень. Но не могу себе такой роскоши позволить. Жена, дети, PT Cruiser...

А завтра появится MMORPG на мобильном телефоне. "Мобильник" есть у всех, он всегда с собой. Он уже подключен ко всему, к чему надо. Подключение стоит известно каких денег. И вот молодой человек в костюме задумчиво склоняется над телефоном. Возможно, он читает последние биржевые сводки. Или ищет телефон мамы, чтобы поздравить ее с днем рождения. Мало ли чем может быть занят человек, вот уже третий час пялящийся в свой телефон? Ясно одно — он занят делом! А значит, неподсуден перед семьей, обществом и начальством. Играть смогут все, в любое удобное время — на деловых переговорах, в очереди за "крошкой-картошкой", сидя на унитазе. От перспектив кружится голова...

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ, БАРОН!

Кружится она, правда, в основном у провайдеров мобильной связи. Именно они станут предлагать игры в качестве новой услуги и денежки свои заработают в любом случае. Остальным придется немного напрячься, в первую очередь — производителям этих самых телефонов, неожиданно обнаружившим в себе тенденцию к превращению в игровые консоли.

В марте этого года небожители Motorola, Ericsson и Siemens решили... объединиться, дабы совместными усилиями разрабатывать стандарты для игр, использующихся в сотовых телефонах. Совсем недавно к гигантам присоединился самый главный гигант — Nokia, и по такому случаю группу Universal Mobile Games решили апгрейдить до уровня Mobile Games Interoperability Forum.

850 тысяч человек сыграли в нее в общей сложности чуть меньше двух миллионов раз, уделив этому увлекательному делу 10 миллионов минут своего времени. Калькулятор принести? 19 лет они наиграли.

"Киты" почувствовали перспективы и решили одеяло на себя не тянуть, а поделить рынок по-братски. Целью форума является "создание стандартов и спецификаций, позволяющих разработчикам делать сетевые игры с возможностью работы на различных беспроводных сетях и мобильных телефонах". Форум активно сотрудничает с компанией Metrowerks, которая занимается разработкой инструментария для создания компьютерных игр для мобильных телефонов.



Параллельно Nokia (на данный момент производитель сотовых телефонов номер один в мире) развернула бешеную деятельность по созданию этих самых "мобильных игр". Корпорация привлекла известных издателей и разработчиков: Activision займется переносом на новую платформу классических квестов (Zork и Planetfall), H2G2 обещает выпустить квест по книге Дугласа Адамса "Автостопом по галактике" (читайте, братие, Машину колонку в соответствующем выпуске альманаха), Oxford Softworks уже приступила к адаптации на "мобилы" популярных настольных игр (ура!), а Net Entertainment досталась грязная работенка — создание онлайновых конкурсов и лотерей.

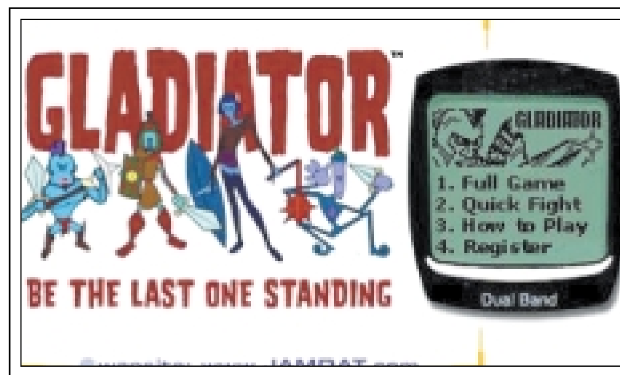
Но это еще не все. По другим источникам, Nokia финансирует финскую компанию Riot, которая вместе с американским производителем игрушек и издателем комиксов Marvel Enterprises работает над переносом марвеловских супергероев (Человек-паук и еще ровно 4699 персонажей) на "мобильники". В виде пиктограмм и игр. Первая игра под названием "X-Men: The Wireless Game" будет доступна европейским и азиатским пользователям мобильной связи чуть ли не в этом сентябре.

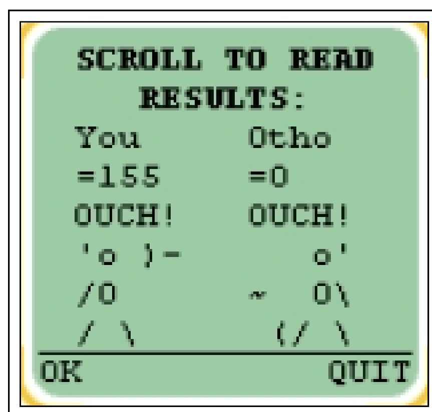
Дальше со всеми остановками. Интерес к созданию "мобильных игр" проявляет News Corp., корпорация Руперта Мердока, японская инвестиционная фирма Softbank, финская Moving Entertainment, выпускающая комиксы "Flip and Mick" для мобильных телефонов, и опять же финская группа Springtoys. Yahoo! недавно объявила о скором выпуске серии игр, подготовленных собственным английским отделением nGame Ltd. Нас (точнее, не нас) ждут такие шедевры, как DataClash (боевая многопользовательская игра), Video Poker, Hangman и Black Jack.

Впрочем, все это пока планы близкого и не очень будущего. А что есть уже сейчас?

НЕ ЗДЕСЬ И НЕ СЕЙЧАС

В авангарде немноголюдно. Балом правят молодые да ранние, "стартапы" без году неделя, взлетевшие до небес в одночасье. Одна из самых популярных игр — Gladiator — сделана Jamdat Mobile (www.jamdat.com). Эта компания существует 15 месяцев. За полгода, прошедших с





момента запуска Gladiator на платформах нескольких крупных операторов сотовой связи, игра приобрела аудиторию в 850 тысяч человек, которые сыграли в нее в общей сложности чуть меньше двух миллионов раз, уделив этому увлекательному делу 10 миллионов минут своего времени. Калькулятор принести? 19 лет они наиграли.

Игра между тем устроена следующим образом. Берете сотовый телефон с WAP-браузером, звоните куда следует, соединяетесь с сервером Gladiator и генерируете своего персонажа. Вводите имя, например, "Спартак Московский". Затем выбираете класс: Варвар, Центурион, Наемник или Акробат. Гладиаторы отличаются различным соотношением параметров "запас жизни" и "умение драться", и тут есть над чем подумать. Далее телефон предлагает выбрать оружие. Короткий меч, двуручный меч, булава, кинжал и так далее. Каждое оружие в красках описывается на маленьком экранчике. К примеру, кинжал хвалят за умение наносить critical damage и возможность взять в другую руку щит. Сгенерировав гладитора, вы попадаете, ясное дело, в Колизей.

Колизей, выстроенный с применением самых последних телекоммуникационных технологий, вмещает неограниченное количество бойцов, которые слоняются без дела в поисках очередного соперника. Можно выбрать телефон наугад из кучи доступных на линии абонентов (Fight Now). А можно остановиться на режиме Fight a Friend, ввести имя товарища, и, если тот имел неосторожность в тот же момент подключиться к "Гладиатору", огреть его виртуальной палицей по башке. Я бы, честное слово, не церемонился, а вызванивал бы товарища автоматически. Представьте, вы отвечаете на экзамене, как вдруг звонок. Берете трубку, а там: "I'm Otho of Sardinia. I'm traveled far to kill you. Make it worthwhile". Вы говорите: прошу прощения, важный разговор. И наносите дружбану Otho мощнейший lunge (укол ибн) в зону MIDDLE. Такие вот дела.

Сражение, конечно же, проходит в походовом режиме. Выбираете куда и каким образом бить и как защищаться. Соперник делает в это время то же самое. Компьютер рассчитывает, что в итоге получилось, кто сколько огреб damage, и рисует смешные текстовые картиночки. После гибели или обезоруживания одного из соперников игра награждает каждого очками опыта. Когда очки превысят некий рубеж, ваш гладиатор "левельнется". В этот момент телефон предложит улучшить персонаж — можно повысить ему запас жизни, а можно инвестировать очки в умение наносить удары на высоком, среднем и низком уровне. Короче, полноценная тактическая игра с элементами РПГ, да еще и многопользовательская. Имена лучших занесены в High Score навечно. Офисные клерки охаживают домохозяек двуручными мечами. Все счастливы. Jamdat Mobile особенно, потому что в мае этого года Sun Microsystems инвестировала в нее 12 млн. долларов. На эти деньги компания запустила в производство Gladiator 2.0, 3G Golf, Wizard Wars, Star Captain, Kung Fu Clans, Chess и еще добрый десяток игр.

ВТОРОЕ СОЛНЦЕ

Бок о бок с Jamdat восходит еще одно мобильное солнце — Unplugged Games (www.ungames.com). Компанию основал... угадайте кто? А? Ну кто? Кто? Ага!.. Грег Костикян (www.costik.com) собственной персоной, создатель престранной игры Evolution и постоянный в прошлом автор нашего журнала, уволенный за систематическую неявку на редакционные летучки по причине проживания в Соединенных Штатах Америки. Грег не только основатель компании, но и Chief Design Officer , что заметно сразу, потому что игры у Unplugged Games совершенно недетские. Ребята сделали Void Raider — самый что ни на есть клон "Элиты", в походовом режиме и многопользовательский. Серьезная заявка на победу.

Читаю описание игры и не верю глазам своим.

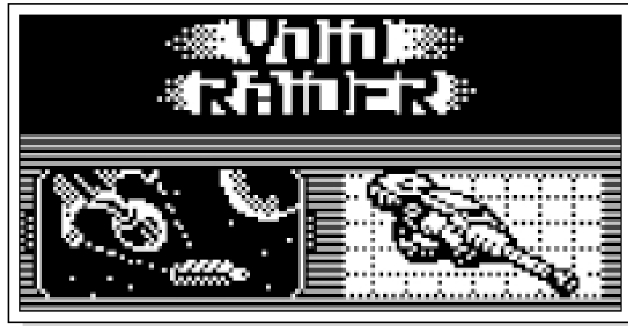
У нас есть корабль, на нем двигатель, энергетический щит, лазеры, торпеды. Все это постепенно ветшает, и надо чинить, починка требует времени, иногда нескольких дней. Реального времени, отмечает Грег Костикян.

С опаской поглядываю на свой GH688. Каково это — носить телефон в кармане, зная о том, что вот уже вторые сутки команда "Стерегущего" где-то внутри ремонтирует защитный экран? Надо позвонить и справиться о текущем состоянии дел. Топливо для межзвездных перелетов можно покупать на станциях или выкачивать с поверхности газовых гигантов. По многочисленным палубам корабля бродят члены экипажа. У них есть эффективность и мораль. Их можно тренировать, повышая эффективность, наказывать, делая то же самое ценой ухудшения морального состояния, и давать отдых, повышая сами понимаете что.

В свободное от ремонта время экипаж занят выполнением различных миссий. Разрешено свободно болтаться по космосу, выискивая залетные вражеские корабли. Или получить задание на перехват грузового корабля, который, впрочем, может хорошо охраняться. Еще одна разновидность миссий — эскорт дружеских транспортных кораблей. Вы получаете деньги, доставив корабль в точку назначения в целости и сохранности. В пути вы можете не встретить ни души... а можете и встретить — самого себя несколько дней назад. Искривление пространственно-временного континуума, знаете ли.

Боевая система сложнее той, что реализована в "Гладиаторе". В Void Raider можно маневрировать и даже "садиться на хвост", стрелять из различных типов оружия, убегать с поля боя и в случае удачи попадать в яблочко с большого расстояния. Каждая победа неизбежно приводит к росту "репутации", не говоря уж об увеличении банковского счета. В орбитальных магазинах нас ждут новые модели двигателей и оружия, а если некоторое время не растрачивать деньги на мелкие апгрейды, можно скопить на новый корабль, который будет вместительнее и быстрее.

Самое интересное, что вместе с вами просторы космоса бороздят другие обладатели мобильных телефонов. Вы вполне можете атаковать грузовик, который охраняет ваш товарищ



по троллейбусному сиденью. Кто есть ху — не знает никто, и битва между Империей Терран и Лигой Свободных звезд, в которой установилась "электронная демократия", не прекращается ни на секунду.

Каким образом все вышеописанное вмещается в мизерное окошко современных мобильных телефонов, я понять не могу, но факт остается фактом. Void Raiders популярны настолько, что знатный провайдер AT&T начал вкладывать в Unplugged Games и Грега нашего Костикяна деньги. Вслед за Void Raider следует Rags2Riches, симулятор модельера. У вас есть деньги, есть штат сотрудников, есть контракты с лучшими моделями. Осталось только угадать, какой стиль и какие цвета будут актуальны в следующем сезоне. Боже мой, будто это зависит от кого-то, кроме дизайнеров одежды. Впрочем, неважно. Может быть, Rags2Riches — симулятор турецкого закройщика. Не играл, не могу точно сказать.

На подходе еще несколько игр. Mage Duel, битвы магов. На сайте висит кадр из игры: два маленьких человечка насылают друг на друга существ, справа набор заклинаний, внизу количество маны и жизней. Все очень похоже на стародавнюю версию MTG в реальном времени от Acclaim, по которой я писал чуть ли не первую в своей жизни рецензию.

"Не ждите от нас очередной замаскированной версии "Камень, ножницы, бумага", — кидают увесистый камень в огород Jamdat авторы. — Нет, мы, конечно, не хотим поддеть наших конкурентов, мы все отличные ребята, но..."

Соль анекдота в том, что все игры Jamdat, несмотря на разнообразие названий и сюжетов, на самом деле имеют совершенно одинаковую схему, которая идеальна для простеньких походовых сражений на мобильных телефонах. Помимо "Гладиатора", у Jamdat есть еще три точно такие же игры, плюс собственно версия "Камень, ножницы, бумага" в оригинале.

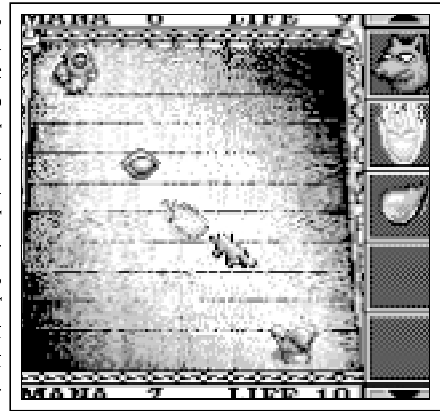
Unplugged Games старается найти собственный путь. WW1 Ace, симулятор самолета, родился в результате спора. "Какую игру, типа, совершенно невозможно сделать для мобильного телефона?" И поехало... Или вот Paranoia — "1984" Оруэлла в разрезе. Компьютер с большой буквы "К" правит миром. Каждый обитатель планеты Земля оснащен мобильным телефоном. И это только кажется, что телефон — средство связи. На самом деле телефон — бирка с инвентарным номером, радиомаяк, по которому каждого

Последствия для игровой индустрии будут настолько чудовищными, что мне даже не хочется о них писать. Давайте прибережем силы, потому что, уверяю вас, нам придется вернуться к этой теме не раз.

гражданина можно обнаружить, вызвать и... наказать. Если он виновен. Игроки виновны по определению, ибо все они — члены глубоко законспирированной организации, цель которой — свержение Системы. Только послушайте: "Happiness is mandatory. Failure to be happy is treason. Treason is subject to summary execution. You are happy, aren't you?" Да, я счастлив. Дайте мне скорее номер телефона, куда звонить!

ЧТО БУДЕТ ЗАВТРА?

Все игры, о которых я вам рассказал, — не более чем черновики, наброски. С внедрением 3G и превращением мобильных телефонов в игровые консоли мобильные развлечения потрясающим образом преобразятся. Многоцветные экраны, быстрая трехмерная графика, много Интернета за совсем смешные деньги — все это действительно ждет мир в 2006 году. Мобильные устройства постепенно будут поглощать друг друга, интегрироваться, и скоро уже будет не понять, что у тебя в руках — игровая приставка, мобильный телефон, PocketPC или пульт дистанционного управления от холодильника. Причем все это безобразие будет постоянно подключено к Интернету через bluetooth-концентраторы или что там выберут в качестве мирового стандарта. В одной из статей на тему будущего мобильной связи я встретил фразу "телефон расширяется в ее руке". Группа первертированных инженеров работает над системой передачи с помощью телефона эмоций. Его можно сжимать, трясти, очевидно — гладить.

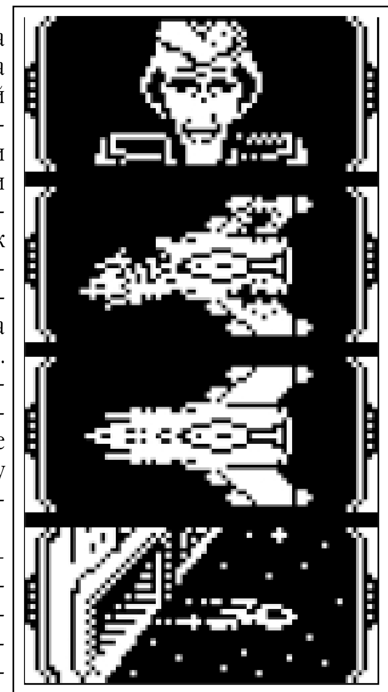


Последствия для игровой индустрии будут настолько чудовищными, что мне даже не хочется о них писать. Давайте прибережем силы, потому что, уверяю вас, нам придется вернуться к этой теме не раз.

Новая платформа возникла буквально на пустом месте. Корней нет. Открыта всем влияниям. Возможности сегодня — мизерные, и разработчикам приходится возвращаться к самым истокам: программируемые микрокалькуляторы, игры на текстовых консолях. Поневоле мы возвращаемся назад, в то время, когда об играх не судили по количеству спецэффектов на единицу площади экрана.

Возможности завтра — гигантские. Шаг за шагом игры для несчастных "мобильников" проделают путь от текстового "Двадцати одного" до онлайновых РПГ и трехмерных шутеров. Время на все про все — пять лет. Технологии развиваются стремительно. "Папы" смотрят на ситуацию благосклонно и с деньгами расстаются легко. Мы с вами становимся свидетелями интереснейшей гонки.

Кстати, последний писк — играть во все это в окне обычного веб-браузера на большом компьютере. И Jamdat, и Unplugged Games обещают в ближайшем времени запустить эти сервисы на своих сайтах. Остальные не замедлят подтянуться. Кое-что уже работает. Вчера я, например, три раза подряд проиграл в "Двадцать одно". Ощущения — потрясающие. Интересно — очень.



Несмотря на то что выставка ECTS хрипит и мечет с губ пену подобно заправскому огнетушителю "Эклер", в теле индустрии продолжают биться маленькие злые пульсы, которые нужно только суметь нащупать: так, например, о том, что Massive Entertainment разрабатывает полномасштабный Ground Control 2, вы можете узнать только из журнала Game.EXE.

ЖИЗНЬ С ДРУГОЙ СТОРОНЫ

GROUND CONTROL 2, МОСКОВСКИЙ СИМФОНИЧЕСКИЙ ОРКЕСТР И ФРАНЦУЗСКИЙ ДЖОН ВУ

Андрей ОМ



Единственной примечательной частью ECTS-стенда никому не известной компании GameProducers.com (соответствующий адрес исправно ведет в никуда) был скромных размеров плакат с логотипом Massive Entertainment (www.massive.se), мутноватым рисунком милитаристской тематики и лаконичной надписью "Ground Control 2".

Здесь надо заметить, что продажи оригинальной игры были настолько плачевны (не помог даже отчаянный порт на PSX2), что жестоковыйная Sierra (www.sierrastudios.com) еще в начале 2001 года без лишней шумихи указала Massive на. После такого конфуза упомянутые GameProducers взяли на себя агентские обязательства по пристраиванию дальнейшей продукции пламенных шведов в надежные руки: помимо Ground Control 2 (GC2), речь идет об X-коробочной action/adventure 9 Worlds (www.9worlds.com).

Итак, что же такое GC2? "Босс Massive, к сожалению, куда-то отошел, — озирается белокурая PR-бестия, — но я помню, что он говорил что-то о virtual battleground и о том, что сиквел будет намного реалистичнее первой серии. Впрочем, вот вам его визитка — попробуйте связаться сами". Не преминем! Подробнейшее интервью — в одном из ближайших номеров.



Пока Appeal отделывается скриншотами PSX2-версии, уверяя нас, что на PC все будет точно так же, только в пятьдесят пять с половиной раз лучше и без тумана (здесь и далее Outcast 2).

СУПЕРТРАВОЛТА

Один из главных индустриальных бизнес-еженедельников Computer Trade Weekly (www.ctw.co.uk) пишет, что по "некоторым данным" в гнезде неистового Юбера Ш. (Hubert Chardot) GameSquad (www.gamesquad.fr), без которого мы жили бы в кромешном мраке, не умели бы пользоваться пилочками для ногтей и никогда не играли бы в From Dusk Till Dawn (см. рецензию в прошлом номере), готовится игроверсия единственной голливудской удачи Джона Ву (John Woo) Face/Off. В целях ускорения и удешевления производственного процесса движок будет, судя по всему, вновь позаимствован у... Devil Inside.

Теперь представьте себе, что вместо Текстуры, Отдаленно Похожей на Дж.Клуни, угловатого главгероя нарядят в Текстуру, Отдаленно Похожую на Дж.Траволту, а зомби и вампирам сделают легкий фэйс-лифтинг и придадут более-менее здоровый цвет кожи — и вы получите полное представление о грядущем шедевре. Отметим также, что посредством взятого Шардо и его командой на вооружение прогрессивного творческого метода можно с успехом делать игры хоть по "фильму" "Особенности национальных сортиров", хоть по "телепередаче" "Моя семья" — только успевай подтаскивать лицензии.

В.И.СПИЛБЕРГ И ДЕТИ

Продолжаем кинотему. Cover story сентябрьского Film & Video Magazine (www.filmandvideo-

magazine.com) посвящена спецэффектам спилберговской сопледрамы A.I. и конкретно подвигам студии Industrial Light and Magic (ILM), ответственной за все без исключения впечатляющие киноэпизоды, которые вы только можете вспомнить. Нам здесь интересен следующий пассаж сотрудника ILM, старшего мастера по спецэффектам A.I. Дэнниса Марина (Dennis Muren): "В съемках нам очень помог Unreal Tournament Engine. UT — это, знаете, самая обычная стрелялка, но ее движок очень легко поддается дрессировке: за несколько кликов мышью вы можете буквально создать собственный мир. Вы будете шокированы, когда узнаете, как много сегодня можно сделать на самом обыкновенном лэптопе за полчаса! Вероятно, вы наслышаны, что одна из основных трудностей для режиссера сейчас — целиком держать в уме сцену, которой почти не существует в реальности: 90% ее содержания будет потом дорисовано компьютером". Используя Unreal Engine, Марин создал для Спилберга модели ключевых локаций фильма — в частности, погруженного почти полностью под воду футуристического Нью-Йорка. "Стивен провел за моделями сцен много времени, смотрел на них с разных ракурсов, вносил поправки. Он очень быстро освоился с управлением — я уверен, что раньше ему доводилось играть в Unreal Tournament!" Вот это, скажем прямо, вряд ли: я свято убежден, что если Спилберг и играет в игры, то исключительно в Pokemon Stadium на сто лет как дохлой Nintendo 66.

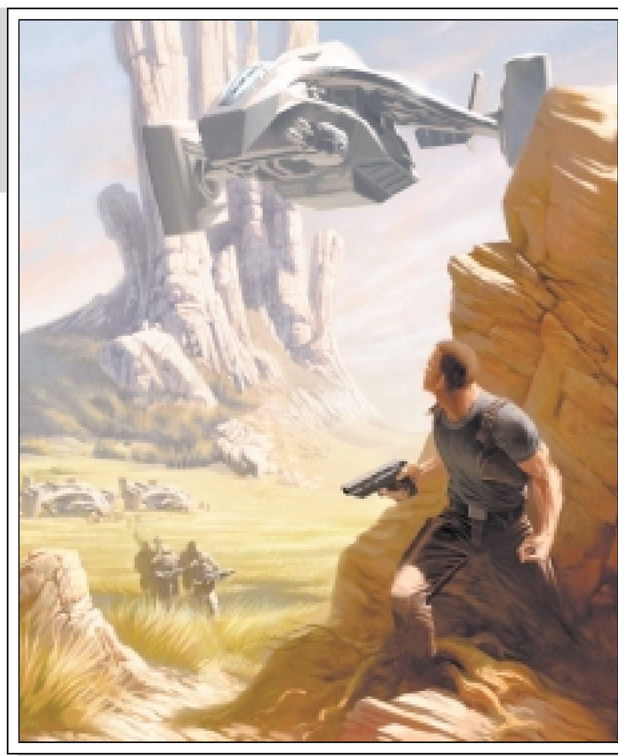
Осталось добавить, что ушлая компания Microsoft еще в начале лета объявила о намерении выпустить на своем Xbox несколько официальных игр по мотивам A.I.

Добрых-предобрых.

ПОЗИТИВ

Нарушила обет молчания глубоко порядочная (я употребил бы даже слово "интеллигентная", не будь оно в последнее время

Нас здесь немного пугает более чем легкая похожесть живописного полотна на мягкую обложку дешевого sci-fi. Кроме того, куда подевался Слэйдов моднейший желтый комбинезон?!



столь безвозвратно опошленным) бельгийская игрокомпания Appeal (www.appeal.be), ответственная за болезненно прекрасный и кристально чистый, наподобие нашего журнала, продукт Outcast.

Некоторые любопытные моменты, почерпнутые из развернутого интервью девелоперов флагманскому фэнсайту Outcast II Net (www.outcastii.net): да, в сиквеле также будет звучать Московский симфонический оркестр. Да, мы снова в шкуре супергероя с человеческим лицом Каттера Слэйда (Cutter Slade), а полное название игры выглядит следующим образом: Outcast 2: The Lost Paradise. Да, Appeal приложит все усилия, чтобы Каттер снова разговаривал при помощи того самого французского актера, который специализируется на Брюсе Виллисе. Нет, про роскошный, но жадный воксельный движок первого Outcast придется забыть: сиквел использует более традиционную полигонную технологию под кодовым названием Himalaya.

Специально для Outcast 2 Appeal организовала новейшую студию по производству motion capture: датчики теперь закрепляются даже на суставах пальцев модели. Анимация негуманоидов будет изображаться вручную в покадровом режиме. Кроме того, системы FaceWorks и VoiceWorks будут нести персональную ответственность соответственно за анимацию лиц и синхронизацию любых произносимых слов с движениями губ персонажей.

Действие Outcast 2 будет происходить в южном полушарии планеты Adelpha, где наш Слэйд никогда ранее не бывал.

Фрэнк Сауер (Frank Sauer), главный дизайнер проекта: "Нам совершенно ясно, что PC-версия не оправдает даже стоимости разработки, не говоря уже о прибылях, поэтому одновременно с ней мы производим порт для PSX2. Вместе с тем я уверен, что как игровая платформа PC никогда не отдаст богу душу: если вы помните, во время выхода первой PSX все искренне считали ее могильщиком PC. Где теперь та PSX?.."

Выход Outcast 2 — в середине 2002 года.

БЕЗВРЕМЕННО

Почила одна из самых, казалось бы, крепко стоящих на жилистых ногах игр нашего времени: Maxis (www.maxis.com) объявляет о сворачивании работ над симулятором провинции SimsVille (www.simsville.com), о личной встрече с которым мы докладывали в эпистолярном июльском номере. Причиной решения, по сведениям британского GameSpot (www.gamespot.co.uk), стало внезапное осознание руководством Maxis того факта, что основные features SimsVille (а именно: выгул своих симов в люди, менеджмент не только внутреннего убранства дома, но и двора с гаражом) будут представлены в аддоне The Sims: Hot Date, название рецензии на который я уже придумал: "Советское порно".

Весь персонал, работавший над проектом, переведен на ударную стройку The Sims Online и других, еще не анонсированных проектов.

К сожалению, теперь нам никогда не удастся организовать в симгородке принудительную регистрацию приезжих по месту жительства, облавы на небритых брюнетов и тому подобные утонченные столичные забавы.

Традиционный P.S. Харви Смит (Harvey Smith), лидер проекта Deus Ex 2, намедни сообщил вашему мне, что вторым играбельным персонажем DE2, кроме кибертраволты JCD, будет пожелавшая пока остаться неназванной "наноаугментированная" женщина.

P.P.S. Таинственный проект Arithmetic Studios W.A.T.E.R.: Blood Runs Deep (www.bloodrunsdeep.com), ровно полслова о котором вы найдете в позапрошлых "Выбранных местах", будет, согласно последним известиям, использовать модифицированный Unreal Warfare Engine.

Как давно я хотел разразиться панегириком моему любимому жанру, спеть ему хвалебную песню!.. Но чем дальше, тем сильнее эта песня грозила стать лебединой. Жанр, конечно, существовал, но скорее в воспоминаниях, чем в реальности. Но я верю — все еще вернется, скроллер не умер, он просто так пахнет! И у меня есть этому подтверждения!

УБЕЙ—ИХ—ВСЕХ!

СКРОЛЛЕР ЖИЛ, СКРОЛЛЕР ЖИВ, СКРОЛЛЕР БУДЕТ ЖИТЬ

Господин ПЭЖЭ



Но сначала, как обычно, вспомним старика Адама. Корни жанра скроллеров (от английского to scroll — прокручивать) за давностью лет покрыты плотным мраком. Известно только, что родился он одним из первых, как только аппаратные средства игровых компьютеров позволили быстро менять адрес, с которого начинается отображение видеопамяти на экран (так называемый аппаратный скроллинг). Довольно быстро из него выделился отдельный поджанр "платформеров", где главный герой должен прыгать и падать, но сейчас речь не о них. "Чистая" разновидность скроллера содержала и содержит нечто (чаще всего космический корабль), спокойно висящее в центре экрана и стреляющее изо всех орудий по пролетающим мимо гадам на фоне плавно проносящегося где-то на заднем плане ландшафта (справа налево или сверху вниз).

Само собой, ни о каких ПК речь тогда еще не шла, поэтому, в целях экономии дефицитной журнальной площади, зарождение и становление традиций придется пропустить. Поговорим лучше о том, во что все это в итоге вылилось и что нынешнее поколение игроков имело и имеет счастье видеть на своих мониторах.

Xenon 2: Megablast.
Самая старая из игр, которые хочется сейчас вспомнить, использовала любой видеоадаптер — от CGA до VGA. И ничуть от этого не страдала.



XENON 2: MEGABLAST

Самая древняя игра из тех, что хочется упомянуть, — Xenon 2: Megablast. Кто-нибудь еще помнит такого зверя? Если нет — очень и очень зря. После первой игры (Xenon), разочаровавшей скучноватой графикой, никто особенно не ждал от продолжения такого уровня. И ведь это был порт с компьютера Amiga, а вовсе не разработка с нуля. Эх, умели строить в те времена...

Феерический полет снизу вверх по лабиринту (да, да, можно было даже заблудиться и упереться в стену), населенному как агрессивной живностью, так и абстрактными техногенными объектами, впрочем, ничуть не менее агрессивными. Боссы, вроде незабываемой каракатицы или паука, финальный сверхкорабль, который даже с невообразимым оружием приходилось "успокаивать" невероятно долго... Добрый инопланетянин Колин с его подвальчиком, где можно за подобранные в космосе хрустальные шарики, символизирующие местную валюту, приобрести подарки...

Как сейчас помню, после первого прохождения, обиженный недопустимо медленной стрельбой и дороговизной ее ускорителя, я пожалел клавиатуру, быстро начавшую поскрипывать от многочасовых выстукиваний по "пробелу" в темпе "чем-больше-в-минуту-тем-лучше", и немедленно, прямо в Hacker View, с раскрытой на коленках книжкой "Инструкции процессора 8086", откопал в запускающем файле процедуру обработки клавиш и заменил выход на переход к обработке клавиши "пробел". В итоге любое нажатие стрелок приводило к красивейшей полоске моих мощнейших выстрелов, пересекающей экран по диагонали и срезающей любого монстра под корень. Счастливые были времена...

TYRIAN

Немало было игр в промежутке, но забылись как-то, утекли сквозь щелки памяти, а вот вышедший в 1995 году скроллер Tyrian помнится до сих пор. Правильный рецепт был не просто повторен на современном техническом уровне (VGA, звук, требование 4 мегабайт памяти), но и творчески перера-

ботан. Результат — пожалуй, лучший за всю историю жанра.

Пусть мир сошел с ума по DOOM, но Tyrian неплохо продавался и благополучно (вместе с другими играми, конечно) вывел Epic MegaGames в люди (взгляните, где эта фирма сейчас). Вспомните — несколько уровней прокрутки с эффектом параллакса, отличная графика, масса забавных скрытых вещей (банановая стрелялка, которую мне дали после первого прохождения, будет вечно жить в моей памяти!), дополнительные "микроигры" с очень специфичным юмором (и не спрашивайте, в это надо было играть!), музыка, сюжет, наконец (да, да, и в скроллерах бывают сюжеты — например, часть пути пришлось пролететь во вражеском корабле).

Отдельный разговор — о кооперативной игре, где два кораблика можно объединить, если захочется (о, нам обязательно захочется!), в одну мощную боевую машину, и один игрок будет ее вести сквозь вражеские ряды, а второй косить, косить, косить их из всех доступных видов оружия...

И, само собой, оружие — то самое, из-за чего мы и любим скроллеры (или я один такой остался, кто их еще любит?). В магазинах тонны разного, но отлично сбалансированного оружия, умеющего и разлетаться волнами смерти, и прогрызать врага насквозь мощным лучом, и делать еще много-много приятных вещей, от которых люминофор на экране выгорал дотла вдвое раньше положенного... Как просто было все гениальное. И как жаль, что именно на Tyrian, в своей высшей точке, жанр впал в долгую кому.

Нет, безусловно, попытки реанимации периодически предпринимались. То классическую Galaga выпустят в 3D и с кучей наворотов (но кому она такая нужна?), то Xtom 3D соорудят (авторы которой, несмотря на трехмерность, смогли, хотя бы частично, воспроизвести очарование великих предков), но, увы, игру, которая захватила бы всех, доказала бы народу, что жанр есть, пришлось ждать долгие шесть лет.

STAR MONKEY

Услышав от кого-то из друзей: "Загляни на сайт www.smallrockets.com, там продают отличный скроллер", я воспринял новость без особого энтузиазма. Мало ли их было за прошедшие годы... И каждый раз оказывалось, что очередные потуги начинающих разработчиков имели штуки три разных видов оружия, отличающихся только цветом шариков, вылетающих перед кораблем, враги разнились "умом и сообразительностью" (а именно умели летать не только сверху вниз, но и чуть вбок), а нарисовано это все было в Windows Paint с помощью мыши.

Да, наверное, я тоже постарел, привык к буйству цветов, позаимствованных с конфетных фантиков, на своем экране и постепенно понял, чего не хватает жанру для возрождения. Массы любят, чтобы им "делали красиво", а красиво в наши дни означает "дайте нам ускоритель — и мы нарисуем массу замечательных спецэффектов". И, как оказалось, если это сделать со вкусом, не забыть об оружии (не только о том, как оно выглядит, но и о его типах), хорошенько поработать над балансом — все получится!

И фон, над которым проносится наш корабль (а точнее, не один фон, как оно обычно бывало в последнее время, а масса разных красивейших — поверхность планеты, космос), и полсотни типов вражеских кораблей, и роскошное освещение — все очень и очень симпатично. А чему я, собственно, так удивляюсь? Ведь современные ускорители и процессоры, если их не перегружать сложной архитектурой и кучей полигонов, могут справиться с чем угодно, надо только найти хороших художников.

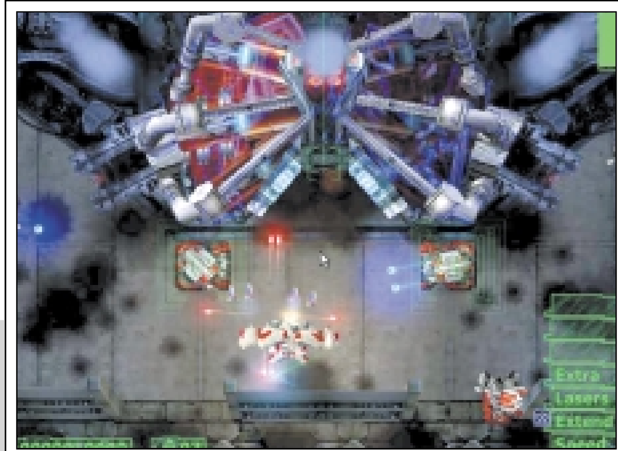
Кораблик, если собрать достаточно подарков, можно трансформировать по желанию (взгляните на шот: видите в правом нижнем углу меню?) и увешать оружием всех традиционных типов (лазеры, обычные и самонаводящиеся ракеты, пулеметы, в том числе автоматические). Но, впрочем, враги тоже не дремлют — они, как и положено аркадным зверушкам, движутся по заданным траекториям, но до чего же хорошо подобраны эти траектории!

Короче говоря, восторг по полной программе. А поскольку аркаднику положено быть большим любителем посоревноваться с собратьями по увлечению, в игру добавлена штуковина по имени RocketRatings. Когда игрок набирает очки, они отсылаются на Интернет-сервер фирмы-производителя и заносятся в глобальную таблицу результатов. Эх, жаль, у меня уже не те рефлексы, и накрутить хвост буржуям мне уже трудновато. Но до чего же приятно уложить на досуге сотню-другую врагов.

Скроллер жил, скроллер жив, скроллер будет жить! Я в это верю окончательно и бесповоротно. А вы попробуйте поиграть в современные реализации старых идей (Star Monkey на сайте производителя назван "unashamed old style vertically-scrolling shoot-em-up", и не зря!) — и убедитесь, что в старые времена люди знали толк в жанрах. Тем, кто рискнет, ненавязчиво сообщаю: демо-версия Star Monkey была опубликована на прошлом .EXE-диске...



Tyrian.
Лучшим скроллером на ПК можно уверенно назвать Tyrian. Жаль, после него лет шесть не было удачных продолжений...



Star Monkey.
Мы ее дождались! Здравствуй, звездная обезьяна, ждем новой волны твоих родственников по жанру!

Невиннейшее заявление заведет неосторожного в трясину. А главредакторы — это природные эхолокаторы самой высокой степени чуткости. Поэтому стоило мне безалаберно обронить пару гипотетических замечаний о 24-часовом игровом марафоне, как они были бережно подхвачены и надежно упрятаны в глубины начальственного головного мозга. И всплыли на поверхность уже в плане нынешнего номера. В графе "Стон из-под забрала".

ПСИХ НЕНОРМАЛЬНЫЙ

24 ЧАСА ЗА THRONE OF DARKNESS

Александр ВЕРШИНИН

— Anything to declare?
— Yeah. Don't go to England.
("Snatch")



Делать нечего, пришлось идти навстречу радостно скалящему зубы в ожидании перформанса коллективу. Идея, в общем-то, проста. Собраться с духом и отсидеть за ролевой игрой ровно 24 часа. Без сна и прочих развлечений, но с едой. Не отлучаясь от экрана больше чем на пять минут и не чаще, чем два раза в час. Режимное мероприятие. Предполагается аккуратно записывать ощущения и в конце концов настоятельно не рекомендовать кому-либо в здравом уме заниматься подобными глупостями. Впрочем, нижеследующий текст не несет никакой воспитательной или художественной нагрузки и является исключительно побочным продуктом проведенного над собой эксперимента.

2 ОКТЯБРЯ 2001 ГОДА

Идеальный день, никаких отвлекающих моментов. Не бифитер-среда, не пропко-четверг, не, боже упаси, святая пятница. За день до этого получаю в редакции коробку Throne of Darkness, но игру намеренно не ставлю до утра вторника. Вот и познакомимся.

УТРО

11:20. Начинаю вести дневник и, одновременно, запускаю Throne of Darkness. Искренне надеюсь, что работает Alt-Tab.

11:28. Ужасная заставка. Полон дурных предчувствий. Укладываю на стол рядом с собой книгу Уинстона Кинга "Дзэн и Путь Меча. Опыт постижения психологии самурая". Это и для меня, и для моих героев.

ДЕНЬ

13:24. Первые успехи. Правда, из всей семерки процветают лишь Swordsman и Wizard. Первый — потому что крутой, второй благодаря моим личным симпатиям. Ninja и Brick раздражают безумно. Мрут как мухи. Может, выпьешь чаю, слижешь дважды, знаешь...

14:09. ...и первые признаки фрустрации. Когда Wizard в очередной раз замертво падает с мерзким криком "Хайаааа!", внутри поднимается волна неподдельного возмущения. Эти несносные ядовитые дракончики! По вам плачут пироги из велосирапторов.

14:34. Левый глаз прощается со мной. Он тихонько постанывает и, кажется, отбивает похоронный ритм нервным тиком ресницы. Wizard упрямо не хочет брать четвертый уровень. Не хочет и все! Swordsman забирает все XP-очки себе. Паразит.

14:46. Сочувствующие родственники вносят обед в комнату. Обычно так обращаются с тяжелобольными. В данном случае — на голову? Благодарю, торопливо пережевываю курицу под стук кузнечного молотка. Для колдуна готовят новую кольчугу.

15:08. Операция "Кооперация". Вывожу отряд на всадников, троих сразу же убивают. Последний уходит в тыл, переносит трупики к даймье, вызывает кого-нибудь со скамейки запасных и отдыхает сам. Таким образом, из всего отряда активно используются и получают XP лишь 4 персонажа. На десятый заход возникает стойкое чувство дежавю.

15:37. Хватит. Начинаю заново. Хочется продвинуть Wizard'а. Для чего придется ходить им в одиночку. Попытка — пытка.

17:21. Компьютерная игра — это разновидность глубокой медитации.

17:27. Долгое ее употребление лишает человека способности мыслить. Мысли, словно редкие скорые поезда, пролетают в подчерепном ничто по скупому ночному расписанию.

ВЕЧЕР

18:55. Все еще в замке. Может, слишком крутой уровень сложности? Бьюсь тремя персонажами. Если хочу выжить, время таскать тяжести. Штанга — спасение от поглощающей окружающий мир энтропии. От нее хотя бы болят, а значит — существуют, мышцы.

19:24. Одиночка-маг против плюющихся ядом минотавров — это настоящий челендж. На столе замечаю две раскрытые в самом начале книги: "Норма" Сорокина и "Демонология эпохи Возрождения". Забавная подборка. Интересно, когда это я успел их оприходовать?

19:37. Вышел в сеть и поискал сочувствия у всех знакомых. Понимания не встретил, зато



Аппарат по изготовлению канадцев работает на полных оборотах.

умылся градом жизнерадостных колкостей. Прочь!
20:03. Необходимо купить еще один набор "блинов" к штанге. Иные мысли отсутствуют. Нирвана близка.
20:35. Мои орлы все больше времени проводят за бортом. Даймье таскает героев на руках и поет им сладкие колыбельные песни. Им или мне?
20:45. Давным-давно вычитал в какой-то антинаркотической брошюрке следующую полезную информацию: "Курить дурь — плохо. Наркоманам только кажется, что их голова по обкурке полна умных мыслей. Когда же кто-то из естествоиспытателей решил эти гениальные идеи записать, получилось что-то вроде "здесь плохо пахнет" или "надо покушать". С ужасом идентифицирую все симптомы описываемого состояния. Доктор, выпиши таблетку.
21:16. Зеркало. Зрачки нездорово расширены.
22:28. И все равно Wizard в принципе не способен соревноваться с Swordsman'ом. С добавлением магического эффекта при каждом ударе последний становится машинкой для зачистки слоновьих пастбищ.
22:56. Они смотрят на меня. У каждого героического портрета неприятные складки на лбу. Они смотрят с экрана с явной укоризной, словно их уже давно разыскивает милиция.
23:06. Образ подушки нахожу странно привлекательным. В пещере встретился первый монстр, которого придется валить всей командой.
23:13. Так и есть. Передушил как кутят. Инфекция.
23:15. Ненавижу.
23:16:34. Упырь горбатый.
23:19. Кальян! Надо покурить кальян. Вот оно, спасение.
23:23. Можно ли представить себе что-нибудь более одиозное, чем человек за компьютером с чубуком кальяна в зубах? Кэрролл бы оценил.
23:51. Угля и табака зачастую хватает более чем на час.

НОЧЬ

0:10. Сага о канадцах. В South Park эти существа щеголяли подпрыгивающими при разговоре черепными коробками. Холодный табачный дым оказывает именно такой эффект. Когда в мозгах курится фруктовый фимиам, а в желудке плещется ментоловый чай, вы становитесь канадцем.
0:25. В мозге нет нервных окончаний, но черепушке щекотно от этого знания ничуть не меньше. Странно.
0:58. Транс. Функциональной осталась лишь правая рука, сжимающая мышь. Все остальные бортовые системы бездействуют.
1:33. Throne of Darkness не выдержала первой. Перегружаю машину, бормоча благодарности провидению на неизвестном диалекте.
2:11. Начинается ад. Что бы такого сделать, чтобы не заснуть?
2:15. Холодный душ?
2:16. Стакан виски?
2:17. Хорошая идея.
2:18. Решил дилемму мазохистским методом: ущипнул себя как следует. Реально больно.
2:19. В "Арабском кошмаре" приводилось несколько эффективных методов уклонения от сна. Отмечаю желание заниматься чем угодно, только не игрой!
2:24. Вспоминая классический случай с выкуриванием отцовских сигар в шкафу, размышляю, не отобьется ли навсегда желание играть в Throne of Darkness в частности и Diablo-клоны вообще. Но есть выход: упасть лицом в клавиатуру.
2:30. Еда — лучший стимулятор. Если не полениться готовить.
3:03. Вклады начинают приносить дивиденды. После двенадцати часов упорных тренировок маг развернулся во фронт и продемонстрировал ряд смертоносно обаятельных трюков.

> **В мозге нет нервных окончаний, но черепушке щекотно от этого знания ничуть не меньше. Странно.**

3:06. Забыл чайник на плите. Теперь он скверно пахнет.
4:12. И вот уже их двое. Berserker безнадежно застрял на третьем уровне. Интересная получается команда: парочка героев 14 уровня, один третьего и четыре молодца самого первого из всех первых.
4:44. Глаза закрываются. Сознание сворачивается в трубочку с кремом.
5:27. Мне все не так уж важно.
5:39. У организма свои часы. Перетерпел с трех до пяти — будешь жить.
6:08. 19 уровень. Стали попадаться "трудные монстры", не реагирующие на спеллы и мои проклятья.

УТРО

7:13. Кажется, отключился где-то 15-20 минут назад. Страшно ноет левое плечо, мозг спросонья давит укоризной. Заснул все-таки. Стыдно.
Сознанию: "Останься со мною еще несколько минут..." Интересно, что в обычно снобском мозгу, отрицающем родную попсу, крутятся такие вот мотивчики. Здравствуй, подсознание?
Светает.
Продолжаем марафон.
7:21. А если бы играл в Wizardry 8?! Легче было бы?
Холодно.
7:24. Сижу в двух свитерах и скармливаю священнику магические предметы в обмен на уровни заклинания. Интеллектуальное занятие.
7:27. Lava Ring 15 ранга бьет на 150-250 очков. Ближе, бандар-логи.
7:32. Совершенно неожиданная мультипликационная вставка о том, как делать очень-мощные-луки, рубящие деревья. Не ожидал.
8:41. Заменившая MTV на пятом канале программа EuroNews одарила репортажем о человеке, прогулявшемся по Сиднею с бутылкой молока на голове. Поход длился 29 часов. Силу воли и уверенность в победе слышат Скары в этом крике.
9:00. Утро встречает меня в тех самых двух свитерах, одеяле, сидящим с ногами на кресле — как петух на насесте.
9:54. Во время сна организм находится в припаркованном состоянии и энергию почти не кушает. Но стоит отказать ему в сне, как он, в отместку, будет требовать лошадиные дозы питательного сырья или биомассы. Как себя прокормить в такой ситуации?!
10:38. Робби Вильямс — лидер мирового треш-нуара.
10:57. Удивительно, но Throne of Darkness до сих пор себя не исчерпала. Хороший продукт.
11:04. Итоги? Wizard (24), Swordsman (20), Berserker (9). Все остальные почивают на исходном уровне.
Заготовленные таблетки от головной боли не пригодились. Это хорошо. Состояние немного неадекватное, но не мертвое.
11:30. Финиш. Финита. Капут. Зи энд.

НЕЛЕПОЕ ПОСЛЕСЛОВИЕ

Самое интересное в предприятиях подобного рода — их провернуть.

Из первых рук

Да, да, именно и только так. Все игры, что нашли свое пристанище на последующих 20 страницах, изучались нами отнюдь не по скупым пресс–релизам или, не дай бог, Интернет–переписке с пиар–менеджерами, а во время непосредственных визитов к разработчикам и издателям.
“Периметр”, очередная “игра от K–D LAB” (приходится признать, что это уже вполне сложившийся жанр), наполнена огромным количеством свежих, революционных идей как в области геймплея, так и по части технологии. Как ни старайся, ее не получается назвать “еще одной RTS”, более того, ее не очень просто понять, но проникшийся человек влюбляется в этот проект раз и навсегда.
“Корсары–2”, разработка счастливо сжившейся с морской тематикой московской “Акеллы”, бьет наповал небывалой свободой и сногсшибательной графикой. Мы играли и не могли отвести взгляда от моря, солнца и величественных кораблей. Мы играли и с удовольствием впитывали информацию о том, как будет выглядеть и играться проект к релизу.
“Блицкриг”, настоящая “RTS на тему Второй мировой”, настолько отличается от всего, что мы привыкли видеть в исполнении “Нивала”, что поначалу в существование этой стратегии попросту не верится. Тем не менее личный визит в новый офис маститых разработчиков снял все возникшие сомнения: игра живет и готовится установить новые стандарты в своем жанре.
Наконец, “Джаз и Фауст”, самый технологичный из уже вышедших и только готовящихся к релизу российских квестов, выполнен на удивительно высоком для родины слонов уровне. Мы просто не могли пройти мимо такого феномена. И не прошли.
Итак, вся информация, которой мы делимся с вами, получена из первых рук. Никто до .EXE не играл прежде в “Корсаров–2” и “Блицкриг”, никто не проходил практически завершенный квест “Джаз и Фауст”, никто не проводил с “Периметром” столько времени, сколько провели мы.
За бортом этой “Темы” осталось еще много отличных российских игр, но ведь и мы не собираемся останавливаться: придет зима, созреют новые игроплоды, и мы еще вернемся. Ждите.

Михаил СУДАКОВ

"ПЕРИМЕТР"

www.kdlab.com/rus/projects/perimeter.html

Жанр RTS от K–D LAB

Дата выхода 2–я половина 2002 г.

Разработчик K–D LAB www.kdlab.com

Издатель в России "1С" http://games.1c.ru

Издатель на Западе CDV www.cdv.de

Суть

Территориальная война в единственно верной игровой трактовке. В трактовке "от K–D LAB".

Особенности

Буквально в двух словах, чтобы не повторяться: полностью изменяемый псевдовоксельный ландшафт, собирающиеся из элементарных компонентов юниты, возможность возвести над своим зеропластом непроницаемый Купол, сотни тысяч полигонов в каждом кадре, враждебная обеим противостоящим сторонам среда (Скверна), уникальный по глобальности и закрученности сюжет.

Системные требования

Несмотря на то что "Периметр" — игра высокотехнологичная, на всю катушку использующая возможности GeForce, от очень неплохого софтверного режима никто пока отказываться не собирается. В остальном же ситуация довольно шаткая: сейчас игра вполне терпимо (со средней детализацией) работает на гигагерцовом Athlon со вторым GeForce, но к релизу, разумеется, движок будет оптимизирован.

Два дня в раю

СНЯТСЯ ЛИ КАДАВРАМ СПАНЖ–МИРЫ?

Михаил СУДАКОВ

Дорога из Питера в Кенигсград длинна и скучна. В голове, помимо извечных "да когда же закончатся эти проклятые таможни?" и "на черта я взял с собой Red Faction, если играю только в Spider–Man?", обитает лишь один вопрос: "Интересно, какого цвета мехос у КранКа?".

Мехос обладает изящной темно–красной обшивкой и крутым нравом, (почти) никого, кроме хозяина, не слушаясь. Минут пятнадцать едем по Калининбергу — КранК показывает город. Довольно озираюсь по сторонам, предвкушая скорую встречу с таинственным "Периметром" и сооружающей его командой, затем звоню ББ: "Меня встретили. Да. Да. Нет, никакого портвейна. Spider–Man забыт безвозвратно. Если будут предлагать — решительно откажусь. Работа, работа и еще раз работа, шеф".

На подступах к "Периметру"

Подъезжаем к офису. Спускаюсь вслед за КранКом и менеджером Мариной Гусевой на нулевой этаж (они называют это "комнатой отдыха") и вижу очаровательную картину: кто–то обедает, кто–то мучает геймпады за PlayStation 2, а двое кадавров, в которых без труда узнаются заслуженные вангеростроители Михаил "ChSnark" Пискунов, литературный гуру и гейм–дизайнер, и Евгений "Steeler" Худенко, ведущий программист, самым возмутительным образом играют в бильярд (на дворе суббота, выходной день в КаДаврии). Завидев гостя, приветственно кивают и предлагают присоединиться. Проверяю донельзя подозрительный стол на наличие каких–нибудь, прости господи, вокселей или чего похуже, никакого компромата не нахожу и соглашаюсь — первая большая ошибка.



Они делают "Периметр", или K–D LAB на пленэре. 12 октября 2001 года, ровно 17:02.

Игра заканчивается, когда солнце уже начинает потихоньку спускаться с небосвода. Заканчивается полным разгромом не скажу кого (кадаврам просто везло! честно!). Твердым, но слегка дрожащим от обиды голосом прошу показать мне наконец "Периметр". "Не спеши… сейчас… Крон (Андрей Суханов, не менее ведущий, но уже периметрический, программист. — **М.С.**) настроит компьютер… и все–все покажем. А пока — не хочешь ли немного "СамоГонок", а?" — голосом дьявола–искусителя спрашивает КранК. Строго замечаю, что на работе ни–ни, да и вообще — что, мы "СамоГонок", что ли, не видели? Но — ни капельки не протестую и безвольно даю увести себя в "VIP–комнату". Это была вторая и последняя ошибка УЧУ–резидента.

…От компьютера Юли "Ylitka" Шапошниковой меня оттаскивают часов через пять: день

уже закончился, аркадный режим исследован вдоль и поперек, в голове зреют фразы для “Последнего взгляда”, а еще… неплохо бы подкрепиться… Время пролетело совершенно незаметно, а с “Периметром” не удалось даже поздороваться. Укоризненно заглядываю в глаза каждому встречному сотруднику K–D LAB, но не вижу и тени раскаяния или понимания. Обреченно пожимаю плечами и соглашаюсь: “Да, чего уж… Ужин, так ужин”.

Знакомство

С порога заявляю, что время не терпит и без “Периметра” я отсюда живым не уйду. Отвергаю предательское предложение поиграть в Tekken Tag Tournament и решительным шагом направляюсь на второй этаж — прямиком к компьютеру главкодера. Крон извиняется за сырой, неоптимизированный движок, неудобное управление и пассивный AI, косится на КранКа и обещает, что в самом ближайшем времени все–все–все будет исправлено. Не терпящим отговорок голосом прошу поставить карту покрасивее, благосклонно выслушиваю краткие инструкции по управлению камерой (которые в будущем оказываются довольно полезными) и с головой погружаюсь в игру. КранК в это время поднимается в свой кабинет, чтобы записать следующее: “А внизу на кроновском компе сидит Game.EXE… и играет в “Периметр”. Страшновато! Вдруг не понравится…”

Спокойно, тов. КранК, не надо нервничать, скоро вы все узнаете…

Не проходит и трех минут, как ваш корреспондент умудряется повторить весеннюю ошибку коллеги Ома: увлекшись разглядыванием карты и кручением–приближением камеры, подпускаю к своему Ядру одинокого паучка, который не мудрствуя лукаво означенное Ядро разносит в рекордно короткие сроки. 1:0 в пользу игры. Впрочем, не стыдно: окружающий мир настолько красив и детален, что банально не верится в его 3D–происхождение. Отпускаю неуклюжий комментарий, что в статике изображение жутко напоминает плоскую, отрендеренную на каких–нибудь суперкомпьютерах картинку. Окружающие болельщики на какую-то долю секунды морщатся, но затем, оценив по достоинству непреходящую глубину замечания, расцветают и довольно хмыкают.



Часть Кластера, как видим, накрыта Куполом, тогда как другая оставлена без защиты.

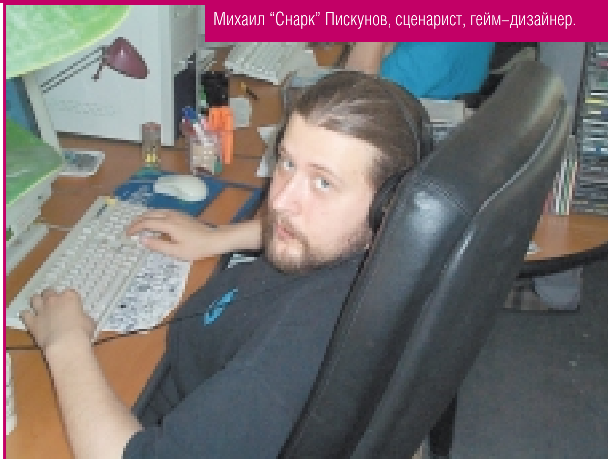
Движок “Периметра” и впрямь уникален: пытаюсь углядеть в ландшафте хоть один полигон — и терплю полное фиаско. Довольный Крон нажимает какую–то клавишу, и изображение превращается в мелкую–мелкую сетку из полигонов (wireframe, проще говоря). Осторожно спрашиваю: “Сколько же их тут?” (дело в том, что под определенными углами сетки не видно вообще — кажется, что на экране до сих пор самые обычные полигоны).

Крон извиняется за сырой, неоптимизированный движок, неудобное управление и пассивный AI, косится на КранКа и обещает, что в самом ближайшем времени все–все–все будет исправлено.

“Много, — отвечает подошедший КранК. — Фокус в том, что мы полностью отказались от текстур на ландшафте — тут просто очень мелкодетальный рендер с перестраиваемой сеткой поверхности. Понимаешь, после “Вангеров” стало понятно, что рынок, как это ни печально, управляется акселераторами. И нужно либо их использовать, либо делать свой, воксельный, акселератор (ухмыляется, вероятно, вспомнив свою первоапрельскую KDfx–шутку по аналогичному поводу. — **М.С.**). Мы долго размышляли, по какому пути идти: в “СамоГонках”, к примеру, воксели хоть и используются в процессе моделирования миров и для отображения теней, но все–таки играют очень незначительную роль. В любом случае надо уважать рынок: технологам было сказа–



В этом “вангеровском” ракурсе расположившийся между пирамидами Кластер выглядит особенно мило.


Михаил "Снарк" Пискунов, сценарист, гейм-дизайнер.

но, что надо в обязательном порядке подружить воксели с полигонами, и через некоторое время это удалось. (Поворачивается в сторону "технологов" и задумчиво продолжает. — **М.С.**) Вот разве что с водой пока ничего не получается, потому что если мы нальем ее в озеро и будем активно копаться вокруг, то она должна начать разливаться, а современные ПК пока не в состоянии такое потянуть. Поэтому вместо полноценных водоемов у нас будут эдакие муляжи на частицах. Я всегда говорил: надо или делать хорошо, или не делать вовсе (все присутствующие торжественно кивают. — **М.С.**), а делать плохую воду не хочется".

Пытаюсь понять сакральную сущность воды по КранКу… Кажется, понимаю… Но, похоже, не до конца: во всяком случае мне реки и моря в данный момент ни капли не нужны… Очерчиваю мышкой контур будущего Кластера, и "вылупившиеся" из харвестерообразного Бригадира Ковши расправляются с поверхностью "Древней Греции" с ловкостью кинговских Лангольеров: жадно вгрызаются в землю там, где ее слишком много (холмы, строения, горы), и ссыпают ее, скажем так, в углубления. Отсюда вывод: закладывать зеропласт (двоечникам, не выучившим назубок текст коллеги Ома в июньском номере, пояснять термины не буду из принципа) следует в местах, где часты перепады высот, — так оно получается гораздо быстрее и изящнее.

Противнику, увы, на мои изыскания пле-вать: пока я иллюстрирую собой известное выражение о возне в песочнице, шустрый AI умудряется построить какой никакой Кластер, проверки ради возвести над ним Купол, соорудить несколько Легионеров средней руки, снять защиту и отправить их прямиком к месту моей дислокации. Ирония судьбы в том, что имеющимися силами с вражиной справиться нет никакой возможности. Стиснув зубы, наблюдаю уничтожение всех до единого своих Ядер и торжественно клянусь, что в следующий раз буду расторопнее! Болельщики аплодируют. Чертов AI. Злые кадавры…

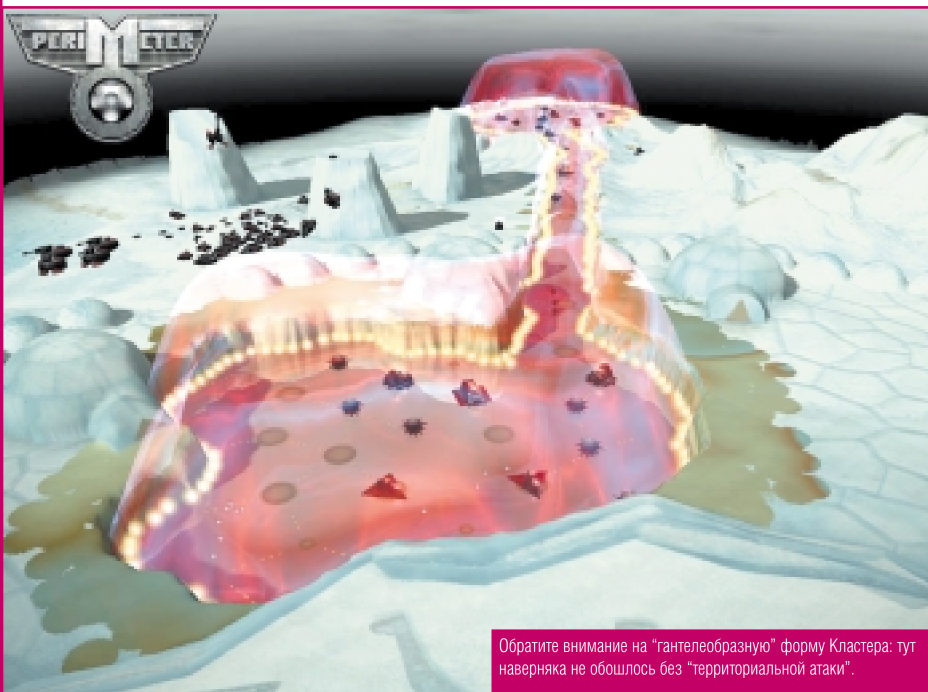
Пару часов спустя

Экспериментирую с картами по полной программе. Пирамиды ацтеков, древнегреческие развалины, снега, мир под условным названием Druid с огромными пнями и торчащими из-под земли корнями гигантских деревьев — ландшафтов уже около шести (кажется), и каждый соответствует понятию "игры от K-D LAB" на все сто: красиво, изящно, очень психоделично. КранК наклоняется и шепотом рассказывает, что по сюжету каждый Спанж-мир, найденный Спиритами, не что иное, как отражение каких-то человеческих переживаний. Будут миры, похожие на фашистские концлагеря, будут и заполненные пауками или червями места…

Одно из центральных мест занимает Скверна (Скверна — это все живое, что находится ЗА Периметром). Она разнообразна, но наибольший страх вызывают те виды, что перемещаются большими роями: вблизи видны отдельные особи, а издалека кажется, что на тебя несется обтекающая все препятствия масса — что-то вроде жуков из Starship Troopers. Это должно придать всему происходящему некий "эффект ужаса", и как раз в тех миссиях, где внешняя среда очень активна, Периметр должен создавать чувство полной защищенности. Такие твари будут накатываться волнами, затем отступать. В моменты затишья Периметр можно будет деактивировать и развиваться дальше, а потом, когда атака продолжится, надо будет непременно успеть спрятать всех внутрь и снова включить поле.

Впрочем, сейчас Скверна практически неактивна, поэтому не обращаю на нее никакого внимания (пары солдат, выданных в начале миссии, вполне хватает) и пытаюсь найти место, где Кластер можно построить быстро и малой кровью, опередив не в меру огневой AI. Затем решаю понаблюдать за тем, как действует компьютер (благо, "тумана войны" нет и не предвидится из принципиальных соображений: КранК говорит, что в релизе, скорее всего, мы не сможем видеть лишь то, что происходит под закрытым Куполом противника). Понимаю, что поначалу лучше всего строить небольшой, но "геометрически правильный" Кластер, дабы понаставить как можно больше Ядер и Заводов, и поскорее произвести хотя бы парочку-другую "гаубиц" для обороны.

В текущей версии "Периметра" строить даже самые мощные военные юниты довольно легко. Более того, производить на свет эдакие промежуточные варианты вроде "скаутов" не имеет ни малейшего смысла, — противник за чуть более долгий промежуток времени выпустит в свет десяток Heavy Tank'ов и всыплет



Обратите внимание на "гантелеобразную" форму Кластера: тут наверняка не обошлось без "территориальной атаки".



Суета юнитов на огромном лице выглядит слегка жутковато, но одновременно с этим — притягательно.

вам по первое число. Однако в K–D LAB обещают сделать производство юнитов более похожим на классические RTS. Разумеется, за исключением той "незначительной" детали, что любого Легионера можно разложить на составляющие, которые тотчас же поспешат собраться в более нужный вам юнит.

Спустя некоторое время начинает вырисовываться такая картина: я и компьютер построили два приблизительно равных по размеру Кластера, но мой, за счет удачно выбранного расположения и формы, имеет гораздо большие шансы на быстрое развитие. Теперь самое главное — ни на минуту не оставлять Трест (Чистильщиков) в покое, постоянно подкидывая им новую работенку по зачистке поверхности, и не забывать возводить новые Ядра и Заводы по выпуску "солдат", "техников" и "офицеров" в примерном соотношении 6:1:6 (так надо!).

Молельщики, отвечающие за сооружение Купола, — случай особый. Без них, конечно, можно обойтись на первых порах, пока Кластеру никто и ничто не угрожает, но лучше перестраховаться и исправно пополнять их ряды, периодически возводя и сразу же снимая Купол, — так Молельщики всегда будут распределены по контуру Кластера и в случае внезапной угрозы выполнят свою часть работы по защите "базы" в рекордно короткие сроки.

Последняя атака

Наконец становится очевидным, что бедолага AI начинает сдавать. Yes! Мои "танки" продвигаются все дальше и дальше, снося на своем пути понаставленные повсюду "гаубицы"; и вот два тяжеловеса прорываются внутрь вражеского Кластера. Купол включается, но слишком поздно: теперь никто и ничто не помешает "танкам" разнести все до единого Ядра на мелкие кусочки — произвести достаточное количество Легионеров компьютер уже не успеет, а "запасной" Кластер он, как назло, построить не догадался. Конечно, можно было, презрев лобовую атаку, увеличивать свой Кластер, продвигая его в направлении врага, но этот путь слишком долог и в данном случае (подчеркну: лишь в данном) не особо эффективен.

Удовлетворенно откидываюсь на спинку стула и спрашиваю КранКа, который все это время, оказывается, сидел рядом: "Все миссии будут такими: два Кластера, интенсивные военные действия и борьба со Скверной?".

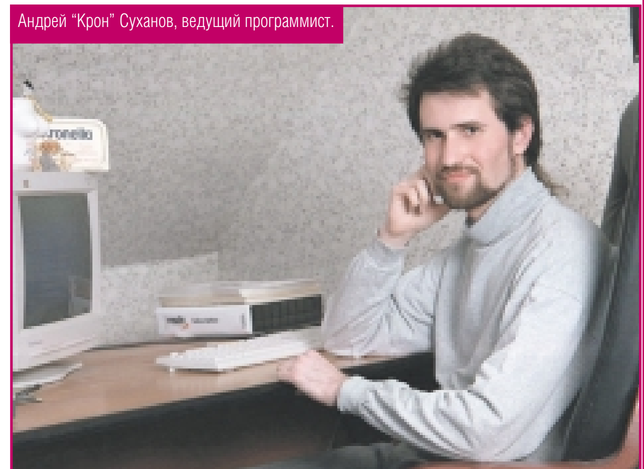
"Нет, конечно. Во–первых, миссии делятся на военные, с участием Возвратников и Исходников, и экспедиционные. Тут все дело в технологии постройки коридоров в новые миры: Спирит угадывает положение нового Спанж–мира, затем строится одна часть портала и ТУДА перебрасывается хорошо вооруженная мобильная группа вместе со Спиритом, чтобы найти далеко отстоящую от места "приземления" точку и смонтировать там обратный портал. И вот когда игрок появляется в новом Спанже с очень ограниченным ресурсом для постройки Кластера, им практически сразу же начинают закусывать. Надо быстро окружить себя Периметром и провести Спирита к той самой точке, и при этом он обязан всегда находиться на зеропласте. Представь, к примеру, мир, где очень много подземных червей, разрушающих зеропласт…" — пугает меня КранК. Представляю: вспоминаю кутерьму, которую учинил опрометчиво выпущенный мной червяк на одной из карт, и внутренне содрогаюсь. Экая мерзость!

КранК тем временем продолжает: "Будут и насквозь военные миссии, когда ты, попав в мир с уже развитым Кластером, берешь в свое подчинение маленькую стелс–группу и устраиваешь небольшую диверсию. Возможно, интересными окажутся и миссии с чисто территориальным противостоянием, когда в Спанж–мире вообще нет Легионеров. Или, скажем, такие миссии, когда большая часть территории уже выровнена, но зеропласт располагается небольшими кусочками, — здесь надо как можно быстрее построить Кластер побольше, применив некие геометрические навыки".

Экспериментирую с картами по полной программе. Пирамиды ацтеков, древнегреческие развалины, снега, мир под условным названием Druid с огромными пнями и торчащими из–под земли корнями гигантских деревьев — ландшафтов уже около шести…

"В этом плане нам с "Периметром" очень повезло, — вступает в разговор Снарк. — Все получилось очень органично: есть враждебная среда, есть Кластеры, есть Спириты, есть черви — миссии прекрасно исчерпываются этим

Андрей "Крон" Суханов, ведущий программист.




Виктор "Рубер" Краснокутский, композитор, звукорежиссер.

набором, нам даже не надо ничего придумывать. Разнообразие миссий порождается самой концепцией — вот что здорово! В общем, как только сделаем более качественный AI, потому что этот все еще туповат, так сразу же и..."

Всем своим видом выражаю крайнее изумление: мне–то, неофиту, показалось, что AI довольно неплох...

КранК пускается в объяснения: "Здесь важно понять следующее: для стратегии сделать AI, который будет побеждать, гораздо проще, чем многие думают. А вот предоставить игроку интересного соперника намного сложнее. Сегодня наш "железный" способен выполнять все базовые действия, следующая стадия — работа над конкретными миссиями. Во–первых, никаких читов: сейчас, к примеру, компьютер делает не более одного клика в пять секунд, чтобы дать человеку хоть какой–то шанс. А во–вторых, постараемся сделать так, чтобы AI подстраивался под линию поведения игрока, а не только тупо развивался по сценарию миссии. Должно получиться..."

Неуверенно киваю — просто на кончике языка застыл вполне закономерный, но не совсем "приличный" вопрос, который никак не могу вставить, чтобы не прервать плавную речь главкадавра: как в голове нормального с виду человека могла возникнуть идея игры (игры ли?), подобной "Периметру"?

История "Периметра": от Кластеров до Веги

КранК: ...Сначала, еще в вангеровские времена, возникла картинка плоской поверхности, по краям которой бегают человечки со светящимися шариками над головами, которые, собственно, и создают защитное поле, внутри которого — полная безопасность. Потом стало понятно, что все это немножко напоминает "Неукротимую планету" Гарри Гаррисона — там как раз был именно Периметр, жестянщики, корчевщики и очень активная среда. Разумеется, отличий уйма, но вопрос о названии уже не стоял — "Периметр", и все тут. Мне вообще нравится, когда название всплывает само, — иначе приходится грузить в голову кучу параметров, которым оно должно удовлетворять, и ждать, пока мозг не свяжется с эфиром и тебе его оттуда не пришлют. Так вот, а когда решили создавать стратегию, встали перед выбором: делать "Периметр" или делать "Кластеры"...

.EXE: Что еще за "Кластеры"?!

КранК (мечтательно): Это совсем другая игра, с очень хорошей, но не столь очевидной идеей. Сочинив концепт "Кластеров", я понял, что эту игру не уложить в несколько слов... Понимаешь, очень важно, чтобы идею можно было описать коротко и емко. В итоге все–таки решили делать "Периметр", и уже по иронии судьбы оказалось, что здесь тоже есть Кластеры, только совсем–совсем другие.

Снарк: А еще на видение "Периметра" большое влияние оказал SurMap (движок "Вангеров". — **.EXE**), потому что это очень мощный инструмент, и мы подумали, что было бы неплохо создать на нем еще одну игру. Один из первых вариантов "Периметра" представлял собой сюрмапный воксельный мир, очень длинный; его нужно было пройти до конца, построив поле.

"...постараемся сделать так, чтобы AI подстраивался под линию поведения игрока, а не только тупо развивался по сценарию миссии. Должно получиться..."

КранК: Точно. Даже когда мы делали "Вангеров", мне очень нравилось возить мышкой по карте со сложными формами и выравнивать поверхность. Причем она выравнивалась постепенно, осыпаясь, и думалось, что если этим будут заниматься юниты, то получится забавно... А в преддверии "Периметра" у меня было очень сильное желание сделать более реалистичную экономическую игру. Может быть, мы к этой задумке еще вернемся: в другом проекте, но на этой же технологии, ибо движок получился довольно сочным. Кстати, ноги вселенной "Периметра" тоже растут из "Вангеров". Там ведь в предыстории также говорилось о Коридорах в другие миры, о Спиритах и о том, что мечта о звездах — это все чепуха. Сюжет–то, если хорошенько присмотреться, библейский. Классический Исход, Моисей, большая группа людей, поиск исторической родины — все это есть и в "Периметре", только вместо евреев — Исходники, решившие покинуть Землю, ведомые Моисеемлегатом. Но у нас, кроме того, возникает конфликт с разуверившимися в идеалах Возвратниками, решившими прекратить многосотлетние



Расположение "гаубиц" выбрано весьма удачно: если учесть, что юниты в "Периметре" "выносятся" практически с одного выстрела, нападающим будет попорчено немало крови.



Кластер, вид изнутри: зеркальный зеропласт и светящиеся Молельщики.

поиски. В Библии тоже было такое, только там все закончилось мирно (чудесами). В "Периметре" же началось нешуточное противостояние двух анклавных тоталитарно–религиозных цивилизаций… А еще мы хотели подключить сюда сюжет "Веги", описывающий события, которые происходят с теми, кто остался на Земле, — там случилась бодитрансферная технореволюция, и Homo Sapiens потеряли свой первоначальный биологический облик…

Знаками показываю, что не совсем понимаю, хотя и догадываюсь, о какой "Веге" идет речь; в ответ КранК со Снарком делают страшные лица и кивают в сторону диктофона. Выключаю, внимательно слушаю, потихоньку меняясь в лице и медленно выпуская из ослабевших рук блокнот. 3D action в <вырезано КранКом>–режиме с применением <вырезано Снарком>–технологии с <вырезано неведомо откуда появившейся Улиткой> в главных ролях?! Уважаемые читатели, это нечто. Нечто, о котором вы, к сожалению, пока ничего не узнаете — личная просьба КранКа. Но как только, то… Да. Как обычно, мы будем первыми.

Следующие полчаса наполнены подробным пересказом сюжета: КранК и Снарк откровенно наслаждаются моим несчастным и оторопевшим видом, щедро одаривая совершенно конфиденциальной информацией. Под конец разговора до крайности изумленным выглядит даже диктофон: определенно, сюжет "Периметра" кажется наиболее глобальным и закрученным из всех компьютерных историй, с которыми мы с ним (с диктофоном) встречались. Когда кадавры замолкают, в голове не остается ВООБЩЕ никаких вопросов. Кажется, я постиг суть бытия. "Зачем мы?", "кто виноват?", "как устроена Вселенная?" — отныне я знаю ответы на эти вопросы.

А еще мы хотели подключить сюда сюжет "Веги", описывающий события, которые происходят с теми, кто остался на Земле, — там случилась бодитрансферная технореволюция, и Homo Sapiens потеряли свой первоначальный биологический облик…

Музыка словами

.EXE: Музыку и звуки для "Периметра" делает Рубер (Виктор "Ruber" Краснокутский)? Дело в том, что я их… в игре так и не услышал. Вы ему даете какие–то установки касательно настроя, стилистики и всего прочего?

КранК молча встает, выходит из комнаты и возвращается с Рубером.

Рубер: Смотря что и смотря когда. Если, к примеру, пишется музыка для видеоролика, в котором нет ничего кроме геймплея (речь идет о видеорядах, демонстрировавшихся на E3 и ECTS. **— .EXE**), то установка проста: надо написать что–то мощное, красивое и располагающее к себе. А поскольку "Периметр" является игрой, скажем так, очень разносторонней, то и музыка в нем может быть какой угодно.

Я, естественно, всегда спрашиваю у КранКа о том, какой должна быть музыка, но он хитрит, неизменно отвечая: "Хорошая!". Зато бывают моменты, когда сижу и не понимаю, чего в только что написанной вещи не хватает: кажется, все на месте — а не звучит! И вот тут заходит КранК, прислушивается и говорит: "Вставь дисгармонию". Я, представь себе, вставляю, и иногда мелодия действительно полностью преображается.

Ну а в "Периметре" музыка будет интерактивной — как, скажем, в Black & White. Что же касается звука, то на него до определенного времени просто не хотелось отвлекаться. Сейчас, когда "СамоГонки" практически завершены, потихоньку начинаю заниматься и этим — кое–что ты уже слышал в ролике (вспоминаю — действительно слышал. **— .EXE**), так что какое–то отдаленное представление имеешь…

Монетка на память

Смотрю на часы. До поезда остается всего час — пора собираться. "Когда будет бета–тестинг "Периметра"? Запишите меня добровольцем!" КранК отвечает в том ключе, что в ближайшие полгода вряд ли, но как только что–то вырисуется, сразу же даст знать.

Вместе выходим на улицу, где нас терпеливо дожидается красавец–мехос. Незаметно роняю под ноги монетку и отталкиваю ее в темный угол — чтобы обязательно сюда вернуться. Всего два дня в раю — этого так мало…


КранК. Просто КранК.

"КОРСАРЫ–2"

www.akella.com/seadogs2/news-ru.html

Жанр RPG/adventure

Дата выхода Апрель 2002 г.

Разработчик "Акелла"
www.akella.com

Издатель "1C"
http://games.1c.ru

Суть

Единственная в мире игра, которая позволит вам почувствовать себя истинным пиратом: на воде, на суше, в сражениях — и в любви!

Особенности

Возможность собрать партию из трех человек, полноценные ролевые элементы (опыт распределяется самим игроком между членами партии). Полностью переосмысленная боевая система. Развитая система торговли с возможностью возить контрабанду, среди которой могут оказаться рабы с захваченного судна. Уникальный графический движок Storm 2, обеспечивающий беспрецедентное качество графики (особенно в морской части игры). Наличие носовых пушек на кораблях и практически полная разрушаемость последних (падающие мачты, рвущиеся паруса, дырявый, словно дуршлаг, корпус). Два игровых персонажа, множество побочных и случайно генерируемых квестов, а еще — обязательная любовная история.

Системные требования

Минимально игра требует Pentium II 400, 128 Мбайт ОЗУ, GeForce или Radeon. Но если вы хотите добиться максимальной производительности — не забудьте проапгрейдить видеокарту: некоторые сногсшибательные эффекты вроде ряби и отражений на воде доступны лишь при использовании GeForce3.

Труженики моря

ОБЛАСКАННЫЕ СОЛНЦЕМ

Михаил СУДАКОВ
Фото Натальи ТАЗБАШ

"Боже правый!.." — вот первая фраза, которую произносят все, кто оказывается в "корсарском" подразделении офиса "Акеллы". Черные стены, разрисованные красящими баллончиками и увешанные всевозможной пиратской символикой, — это еще куда ни шло. Но огромный паук, притаившийся в верхнем углу одной из комнат, вызывает подсознательное желание запустить в него чем–нибудь потяжелее. Где моя недопудовая гиря?..

Спрашиваю, как к этому красавцу относится женское население "Акеллы". "Очень хорошо относится, — отвечает Ренат Незаметдинов, сценарист и гейм–дизайнер новых "Корсаров". — Девушек в команде всего три, и одна из них, главный дизайнер кораблей, обожает украшать свои детища всевозможными драконами и лошадьми…" Намек понят: таких пауками не испугать!

Ухватившись за последнюю фразу Рената про корабельных драконов и лошадей, спрашиваю, а нельзя ли посмотреть на эти корабли в действии, а еще лучше — пощупать их своими руками. "Легко!" — говорит Ренат и ведет меня к компьютеру Дмитрия Демьяновского, руководителя проекта (а также ведущего программиста). Но, не сделав и двух шагов, слышу: "А вот и Анри. Анри, иди сюда, будем фотографироваться!"



Корсары во плоти. Первый ряд (слева направо): Влад Ли, Владимир Коротков,Николай Чирков, Никита Курносов, Алексей Мальнов, Спартак Шарипов. Второй ряд (слева направо): Иван Щеблыкин, Дмитрий Демьяновский, Ренат Незаметдинов, Сергей Илюшин.

Интересуюсь у Рената, не ТОТ ли это Анри, о котором я думаю, и получаю утвердительный ответ: "Точно, он самый". Анри, Андрей Иванченко, ведущий художник "Корсаров–2", если вы еще не в курсе, славен не только великолепным артом к новой игре (к слову, "корсарская" обложка этого номера журнала — его рук дело), но и своими блестящими работами в области книжной графики.

Между тем, вопреки фотографированию и связанной с этим суетой, мы все–таки оказываемся у заветной Диминой машины… вокруг которой тут же собираются почти все обитатели офиса. Верный признак того (см. отчет о "Периметре"), что сейчас начнется что–то невообразимое…

По–нашему, это шок

Так и есть. Картинка новых "Корсаров", особенно морских баталий, почти невероятна. И это несмотря на то что игра пребывает в своеобразной демо–стадии — когда полноценного продукта еще нет, но почти все его компоненты присутствуют: чтобы переместиться в гущу бит–

вы и наслаждаться красотами движка Storm 2, достаточно нажать всего одну клавишу. Так и поступаю…

Описывать то, как “Корсары–2” выглядят на воде, очень трудно. Представьте себе такую ситуацию: вы поручаете кому–то сделать высокопрофессиональный, первосортный ролик к игре на морскую тематику в каком–нибудь 3D Studio или Maya (кстати, “Акелла” работает именно в Maya), а исполнитель по каким–то лишь ему одному известным причинам вместо отрендеренных кадров подсовывает вам видео на движке. Вы понимаете, что это самое лучшее игровое видео, которое когда–либо рождалось на свет, рассыпаетесь в благодарностях и лишь после этого осознаете всю глубину собственного заблуждения. Ваши действия? Правильно: погрозить обманщику пальцем, затем сердечно пожать руку и пообещать поездку в Баден–Баден за счет фирмы.

Именно так дело и обстоит: возьмите все потуги Square и Blizzard в области CG–графики и смело сдайте их в утиль. “Вода по–корсаровски” выглядит так, как будто до “Акеллы” никто даже не пытался ее изображать. Корабли неспешно покачиваются на волнах, в морской глади (сейчас на море штиль, стоит полуденная жара) отражаются борта, паруса, дым из пушек и взрывы. Бесконечные блики на воде слепят не меньше палящего солнца, при виде которого я восторженно кричу: “Ого!” (что означает: “Наконец–то еще одна игра, помимо продукции Rage, обзавелась эдакой красотищей!”). Впечатление столь магическое, что некоторое время ни на что, кроме воды и неба, глаза смотреть не хотят, а хитрые акелловцы, дабы окончательно выбить вашего корреспондента из рабочего состояния, начинают щелкать по кнопкам, меняя погоду и время суток: рассвет, закат, ночь, ливень, жуткий шторм… “Ого!..”

Возвращение из средиземноморского круиза в осеннюю Москву приходит вместе с вопросом “нравятся?”, сказанным приятным женским голосом. Не повернув головы кочан, киваю: конечно, эти блики, это солнце, это… “Да нет, КОРАБЛИ!”

Ренат шепчет: “Это Наташа Козлова, главная по кораблям, будь осторожен…”

“И это все ваше?” — “Конечно. Все–все–все кораблики. Получив чертежи, я занимаюсь их моделированием, созданием текстур и всем остальным. Так нравятся или нет?”

Не то слово. Интересуюсь, как на сей раз обстоит дело с громадинами вроде “бэтлшипа” или “мановара”. Наташа: “Бэтлшипы” будет очень трудно достать, а уж “мановаром” этим, у которого одних пушек штук сто, можно будет покомандовать лишь в одном из квестов”. Сокрушенно качаю головой, но понимаю — так надо. Вопрос баланса, не иначе.

Орудуя камерой (пальцы еще помнят первых “Корсаров”), ловлю совершенно уникальные кадры: паруса туго колышутся на ветру, вокруг гремят взрывы, ядра пролетают сквозь полотнище, оставляя в нем аккуратные круглые отверстия. По–детски интересуюсь, почему не падают мачты. “Еще не успели вставить, но это будет — обязательно: раньше они “погибали” только вместе с кораблем, а теперь, в угоду реалистичности, могут пасть жертвой случайно прилетевшего ядра… Обшивка кораблей у нас, кстати, тоже далеко не железная…” — объясняет Дмитрий Демьяновский.

Между делом замечаю на палубе суетящихся человечков. Дима: “Это твоя команда”. — Неужели? — “Ну да, количество матросов на палубе напрямую зависит от реальной численности нанятых тобой людей. Сейчас, увы, они больше похожи на эдаких буратин, только что без длинных носищ, но к релизу мы слегка увеличим их детализацию — чтобы было приятно смотреть даже в виде от первого лица, когда ходишь по палубе”. Интересуюсь, сколько же полигонов в среднем способен показывать Storm 2 в одном кадре. Оказывается, порядка 100 тысяч. Ровно в четыре раза больше своего предшественника. Впрочем, даже эта цифра запросто может измениться: в случае с первыми “Корсарами” так и произошло…

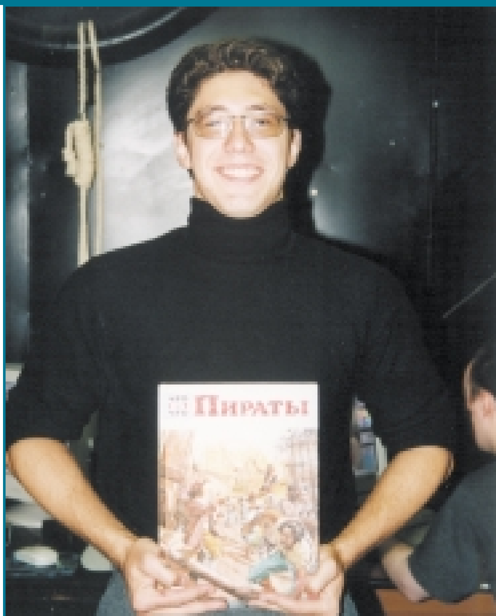
Вы понимаете, что это самое лучшее игровое видео, которое когда–либо рождалось на свет, рассыпаетесь в благодарностях и лишь после этого осознаете всю глубину собственного заблуждения. Ваши действия?

Дмитрий Демьяновский, руководитель проекта “Корсары–2”.





Примерно так будут выглядеть острова. Добавьте сюда нормальное освещение, посчитайте количество видов всевозможной растительности, попробуйте мысленно оживить картинку и готовьтесь пить успокаивающее.



Ренат Незаметдинов, сценарист и дизайнер.

На суше и на море

От Дмитрия узнаю, что во время абордажа народу с каждой стороны будет еще меньше, но за счет этого, разумеется, повысится детализация персонажей. Вообще, концепция боев (как абордажных, так и "сухопутных", о которых чуть позже) в "Корсарах–2" претерпит значительные изменения. Пародия на файтинг с четырьмя ударами и двумя блоками в исполнении капитана? Забудьте. По словам Дмитрия, это будет немного похоже на командные Diablo–разборки:

"Игрок всегда управляет только своим персонажем, однако на корабле, помимо членов партии, будут присутствовать несколько человек в количестве, пропорциональном размеру команды. Следовательно, каждый персонаж "отдувается" за нескольких людей, что отражается на подсчете хит–пойнтов и силе удара. У игрока также есть возможность отдавать простейшие приказы: "Ко мне", "Защищаться", "Бежим" (это для баталий на суше) и так далее — без конкретного указания адресата, сразу всей команде. Схема управления подопечным сильно упрощена: игрок изо всех сил давит на клавишу "Action" и маневрирует персонажем, а тот уж сам исполняет различные удары и блоки в зависимости от момента. Тебе придется мобилизовать свои рефлексы — отличная разминка после долгого маневрирования при взятии корабля на абордаж".

Отвоевавшись на море, решаю спуститься на твердую землю. А вот и первый сюрприз: персонаж управляется с помощью геймпада (весьма, кстати, приличного). Что за комиссия, авторы? "Нет, мышкой и клавиатурой это дело тоже управляется, но игра, вероятно, будет портироваться на Xbox, поэтому геймпад на этой стадии разработки показался нам вполне разумным выбором. Герой, если ты заметил, анимирован гораздо лучше, чем в первых "Корсарах", — теперь мы используем motion capture". Замечаю, что бравый капитан как–то подозрительно плавно шевелит бедрами. Ребята смеются: "Ну да, там ведь будет еще и женский играбельный персонаж, вот мы и решили, зачем лишние траты… А если честно — это всего лишь набросок, так что с походкой и прочими движениями у Блэйза и Даниэль все будет ОК, не сомневайся". Представляю анимированные с помощью motion capture бои и сладко жмурюсь.

Бегаю по городу, оглядываю окрестности. Уже сейчас можно поболтать с несколькими NPC (правда, на весьма отвлеченные темы вроде: "Как вам понравилась игра Sea Dogs 2?" — "О, она просто великолепна!"); разрешается заходить в отдельные здания (из их окон будет видна улица, пусть и несколько упрощенно изображенная); наконец, натыкаюсь на еще один приятный сюрприз — игрок волен выйти из форта и отправиться на прогулку по острову. Так и поступаю, предоставив фланирующих без дела аборигенов самим себе.

Открытые пространства по–акелловски (не огромные, к счастью) выглядят весьма приятно. Тут и там из–под земли торчит растительность типа "пальма", скалы нависают над проложенной тропкой, а невдалеке виднеется приличных размеров маяк.


Плохая погода не мешает палить из бортовых пушек.

Больше света!

Открытые пространства по–акелловски (не огромные, к счастью) выглядят весьма приятно. Тут и там из–под земли торчит растительность типа "пальма", скалы нависают над проложенной тропкой, а невдалеке виднеется приличных размеров маяк. Дмитрий сразу же уточняет, что на картинку еще не наложено правильное освещение, поэтому объекты выглядят слишком светлыми. "Кстати, деревья мы тоже будем переделывать: в сторону небольшого упрощения моделей и значительного увеличения их поголовья. Хочешь посмотреть, как острова будут смотреться в релизе?" В сотый раз за день киваю головой, встаю и иду к компьютеру, на котором запущена вездесущая Maya. "Вот такие джунгли наш движок держит одной левой". А на экране творится нечто неописуемое, полное ярких красок, отменных текстур и рекордного для компьютерных игр количества расти–

тельности на квадратный метр земли. Дима как бы между прочим замечает, что и здесь освещения… попросту нет, а это автоматически означает улучшение картинки к релизу. Нашатыря, подайте мне нашатыря!

Вернувшись на место, упорно веду Блэйза к морю, но где–то на полпути встречаю самый натуральный вход в подземелье. Удивленно вскидываю брови: драконы и чудовища?

"Ну уж нет! — грозно отвечает присоединившийся к компании наблюдающих за моей игрой старый добрый .EXE–знакомый Дмитрий Архипов, главный, пожалуй, здесь корсар и вице–президент "Акеллы". — Никаких страшилищ, хотя, насколько я понимаю, кое-кому из команды этого бы очень хотелось (грозный взгляд в сторону притихшей Наташи Козловой. — **М.С.**)!"

Оказывается, в подземелья игрок спускается исключительно с целью поохотиться за сокровищами. Более того, без серьезной заварушки это симпатичное дело обойтись никак не сможет. Именно это и отличает "Корсаров–2" от первой части, где никаким экшеном на суше и не пахло. В сочетании с возможностью набрать себе небольшую партию (не более трех человек) и значительно усиленными ролевыми элементами (так, нынче дозволено распределять очки опыта между любыми характеристиками каждого из членов партии) получаем прелюбопытнейшую картину: новые "Корсары" действительно все больше и больше становятся похожими на полноценную РПГ. Поэтому задаю вполне резонный вопрос: "Товарищи, а что с квестами?". Окружающие долго переглядываются, устроив эдакий ментальный поединок за право первому рассказать об одной из главных обновок "Корсаров", ни к чему в итоге не приходят и говорят по очереди, предоставив мне самому разбираться, что к чему.

Оказывается, в подземелья игрок спускается исключительно с целью поохотиться за сокровищами. Более того, без серьезной заварушки это симпатичное дело обойтись никак не сможет. Именно это и отличает "Корсаров–2" от первой части, где никаким экшеном на суше и не пахло.

Лав стори

Итак, сюжет "Корсаров–2" (точнее: сюжеты, коль скоро речь идет о двух играбельных персонажах) абсолютно линеен. Однако помимо основных существуют еще побочные или, что самое интересное, случайно генерируемые квесты. И те, и другие строятся по схожей схеме, зачастую требуя от игрока определенного значения одной из ролевых характеристик (коих, к слову, на данный момент насчитывается 10 штук, включая такую экзотику, как Sneak, позволяющую пробраться в форт незамеченным, где вашего альтер–эго не слишком любят). Цифры пока называются довольно приблизительные, но по самым скромным подсчетам, если игрок решит браться за каждое дело, количество квестов запросто может зашкалить за полсотни.

А что–нибудь романтически–возвышенное? С этим как? "Хороший вопрос!" — вздыхают за спиной. А вот и ответ: "Акелла" приготовила… настоящую "лав стори", связывающую судьбы двух главных героев. Кого бы вы ни выбрали в начале игры, пути Блейза и Даниэль не раз пересекутся, обрушившись на вас шквалом эмоций: безразличия, симпатии, ненависти и, разумеется, любви. (К слову, ваш покорный слуга, обсуждая перипетии сюжета с командой "Корсаров–2", умудрился почти угадать финальную сцену игры…)

Тот самый Анри! Андрей Иванченко, ведущий художник "Корсаров–2".



От высоких чувств к суровому быту. Спрашиваю, насколько изменилась система торговли? "Скорее не изменилась, а развилась… — отвечает Ренат. — Теперь у нас гораздо больше товаров, а для каждого острова четко прописано, сколько и чего он потребляет и производит. Поэтому основные торговые пути игрок будет прокладывать из мест с перепроизводством какого–либо продукта в места, где его отчаянно не хватает". Логично. По словам Рената, корабли, ведомые компьютером, тоже будут следовать этим маршрутам, и решивший попиратствовать игрок вполне способен подстеречь их где–нибудь в открытом море. Со всеми вытекающими в виде



Людей на палубе с такого расстояния практически не видно, но вы должны мне верить: они есть и они СУЕТЯТСЯ.


Наталья Козлова, 3D–моделлер, "главная по кораблям".

грабежей, обращения в рабство, вербовки на свою сторону и даже уничтожения пленных (бррр!). Рабами, как и другой "контрабандой" (вроде табака), можно, к слову, торговать, но милости при этом от властей ждать не стоит.

Переварив эту информацию, прихожу к интересному выводу: в текущем облике "Корсаров–2" четко прослеживаются черты небезызвестной нашим читателям X–Tension. Делюсь своими подозрениями и получаю вполне честный ответ: "Разумеется, мы изо всех сил стараемся сделать вторых "Корсаров" эдакой freelancer–игрой, хотя никаких ориентиров не придерживаемся. Она должна получиться более жизненной и "свободной", чем первая часть. Ведь здесь даже сюжету следовать вовсе не обязательно: игрок в любой момент может решить, что ему не по пути со "сторилайном", и продолжать играть так, как нравится ему самому, а не так, как того захотел сценарист". Мысленно аплодирую: такой поворот событий придется по душе очень и очень многим.


Дмитрий Архипов, вице–президент компании "Акелла".

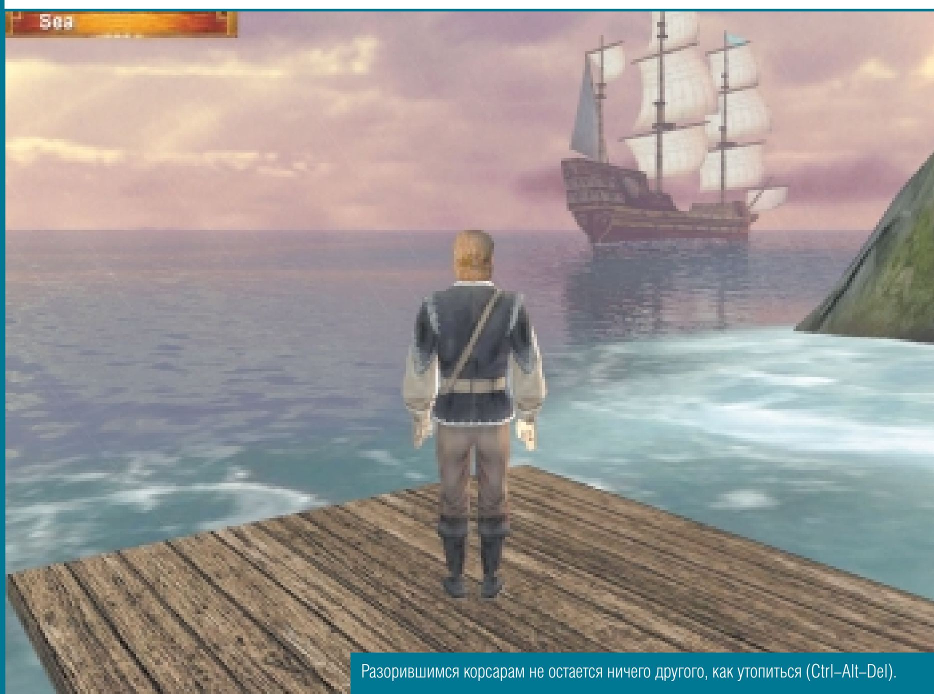
А что потом?

Знакомство с гостеприимной "Акеллой" заканчивается в кабинете Дмитрия Архипова. Говорим долго и о многом: об истории компании, о перспективах ее развития, о планах на будущее. Узнаю, что это самое будущее "Акелла" связывает не только с ПК. В самых ближайших планах: портирование "Корсаров–2" под Xbox (с некоторыми весьма радикальными изменениями в игровом процессе) и PS2–версия одной очень известной компьютерной игры, чьего названия я, увы, произносить не имею права.

А что–нибудь романтически–возвышенное? С этим как? "Хороший вопрос!" — вздыхают за спиной. А вот и ответ: "Акелла" приготовила… настоящую "лав стори", связывающую судьбы двух главных героев.

ПК, впрочем, не забыт. Помимо разработки собственных игр, "Акелла" занимается созданием игровой графики, арта и роликов для Cryo, а также делает уже вторую стратегическую игру на морскую тематику под рабочим названием Privateer (в России — "Рыцари морей"), являющуюся логическим развитием и переосмыслением идей Age of Sail 2 (когда-то Privateer задумывался именно как аддон к этой игре), с более простым управлением, улучшенной графикой, большим количеством юнитов (разработчики, как и в случае с "Корсарами–2", решили слегка расширить временные рамки игры, в результате чего в бою могут сойтись корабли, исторически разделенные десятками лет) и мощной многопользовательской поддержкой.

Узнаю, что разработка "Рыцарей" практически завершена, но выход намечен на начало следующего года: Take Two Interactive не желает создавать конкуренцию очень успешному на Западе Age of Sail 2, а "1С" собирается издать русскую версию одновременно с английской. Дмитрий тем не менее предлагает посмотреть на Privateer прямо сейчас, попутно намекая на то, что в недрах "Акеллы" уже готовится к разработке совершенно новый проект. Но это, друзья, уже совсем другая история…



Разорившимся корсарам не остается ничего другого, как утопиться (Ctrl-Alt-Del).

"БЛИЦКРИГ"

Жанр RTS
Дата выхода 4 кв. 2002 г.
Разработчик Nival Interactive
www.nival.ru
Издатель в России "1С"
http://games.1c.ru
Издатель на Западе CDV
www.cdv.de

Суть
RTS времен Второй мировой бродит на перепутье между "Аллодами", Ground Control и Sudden Strike.

Особенности
Самые настоящие трехмерные юниты, ИИ, который пытается сделать нам красиво, интересное решение связи миссий между собой.

Системные требования
Для нормальной работы "Блицкрига" достаточно древней Riva TNT. Между тем, по заверениям Юрия Блажевича, главпрограммиста проекта, владельцы GeForce3 не будут разочарованы увиденным: графический движок "Блицкрига" скалируется, выжимая из любой карты максимум возможного.

Конец сказки

ВОЙНА Ж СОВСЕМ НЕ ФЕЙЕРВЕРК...

Олег ХАЖИНСКИЙ
Фото Натальи ТАЗБАШ

Высокие темпы мобилизации всех наличных ресурсов, развертывания проектов и наступления на издателей с игроками, которые "Нивал" поддерживал с самого начала своего существования, просто не могли не привести его к операции "Молниеносная война", о планах проведения которой стало известно не далее как в прошлый четверг. "Какого? о чем они думают? что себе позволяют? а что же будет с "нашим всё" Sudden Strike?" — это лишь малая толика острейших вопросов, на которые взялся ответить специальный .EXE–агент Олег Хажинский, отправленный в новый офис компании под видом военного ныряльщика.

Первая информация, поступившая от агента, подтвердила худшие опасения: сказки кончились.

Январь 2001 года. 3:00am

Недостроенный туннель третьего авто-транспортного кольца под "Лефортово". В тусклом свете строительных фонарей виден приземистый силуэт спортивной машины. Кажется, это предпоследняя модель "Мазерати". На заднем стекле просматриваются наклейки "www.auto.ru" и "За рулем". Рядом с машиной двое — переминаются с ноги на ногу, поминутно поглядывая на часы. Оба вздрагивают, когда из темного туннеля вдруг доносится скрип давно несмазываемой велосипедной цепи. Через полтора часа ожидания на свет появляется человек на красном велосипеде GT. Мужчины здороваются, выражая сдержанную радость.

"Вы хорошо поработали, — произносит человек на красном велосипеде после тяжелой паузы, и каждое его слово повторяется туннелем дважды. — Я доволен. Надеюсь, отдых пошел вам на пользу, потому что у меня есть для вас новое задание". Один из собеседников молниеносным движением руки активирует карманный компьютер — чтобы делать пометки. "Больше никаких орков. Историческая стратегия. Точнее — RTS. Вторая мировая война". Человек с карманным компьютером медленно оседает на бетон, тихо повторяя: "Нет, нет. Только не война". Его товарищ закуривает сигарету, запаливая фильтр. Туннель безмолвствует.

"Изометрия, — продолжает велосипедист, — здания, растительность, люди — рисованные. Техника трехмерная. Рельеф — трехмерный. Ты (кивает на второго ожидающего. — **О.Х.**) займешься разработкой движка. Камеру вращать нельзя, понял? На Riva TNT должно летать". В ответ — сдавленный стон. Так стонут раненые в посудной лавке слоны. Человек с сигаретой помогает человеку с карманным компьютером подняться, и оба, как старики, ползут в направлении "Мазерати". Машина срывается с места, набирая 100 км/ч на две секунды быстрее обозначенного в техпаспорте времени. "Полтора года на все про все!" — кричит им вдогонку велосипедист, проверяя давление в шинах. "Блицкриг. Да, она будет называться "Блицкриг"…"

Октябрь 2001 года. Офис Nival Interactive

"Сначалаяотнессякидеепрохладно... — говорит Дмитрий Девишев, руководитель проекта "Блицкриг". — Но по мере более углубленного



Мужской костяк команды, работающей над "Блицкригом". Стоят (слева направо): Юрий Блажевич, Александр Валенсия–Кампо, Константин Червяков, Виталий Беров. Сидят (слева направо): Андрей Горев, Николай Козлов, Дмитрий Девишев, Ярослав Ефремов.


Борис Юлин, военно–исторический консультант.

обдумывания...” В полумраке мы пьем чай с лимоном из кружек титанических размеров. Рядом с Дмитрием, практически спина к спине, — Юрий Блажевич, с которым мы, кажется, совсем недавно разговаривали о скалируемых графических движках следующего поколения. Сегодня Юрий — главный программист “Блицкрига”. (Месяц назад он принес в офис за собственные деньги купленную огромную кружку и не расставался с ней ни на минуту. Рядовой предмет быта пришелся боссу “Нивала” настолько по душе, что тот, приняв волевое решение, закупил сто таких же, оснастив ими каждого сотрудника “Нивала” и всех гостей студии. Придя однажды на работу, Юрий обнаружил себя натурально в клипе Aphex Twin — кружка преследовала его везде и всюду. Пострадало немало людей...) Так вот, по мере углубленного обдумывания стало ясно, что делать стратегию по историческим мотивам значительно сложнее, чем собственную сказку. Это не твоя история, а чужая. Ты здесь не единственный творец, царь и бог, а гость, причем один из многих. Вместо просторных степей — узкие коридоры, и всегда надо быть готовым к компромиссу. “С точки зрения гейм–дизайна игра значительно сложнее “Проклятых земель”, — резюмирует Дмитрий, демонстрируя ковровую бомбардировку предполагаемых очагов дислокации противника. Нехитрое сочетание клавиш вызывает к жизни целую стаю бомбардировщиков, которые не оставляют от предполагаемого очага камня на камне. “Дым пока самый предварительный. Сделали за день”, — предупреждает Юрий. В “предварительном” дыму одиноко вырисовываются обгоревшие остовы вражеских зениток...

По мере углубленного обдумывания стало ясно, что делать стратегию по историческим мотивам значительно сложнее, чем собственную сказку. Это не твоя история, а чужая. Ты здесь не единственный творец, царь и бог, а гость, причем один из многих.

WW2

К мелиорации нового для себя жанра “Нивал” подошел со всей основательностью. Первым делом был куплен большой книжный шкаф. Затем шкаф до отказа был заполнен исторической литературой и видеокассетами по Второй мировой. Доступ к шкафу был открыт всем желающим, и вскоре рулбук третьей редакции D&D на столе Девишева сменила “Тактика” издательства “Воениздат”, 1966 год. Долго выбирали исторического консультанта: с ужасом поняли, не всякий маститый и с мировой известностью представляет себе специфику компьютерных игр. Историки и гейм–дизайнеры разговаривают на разных языках, а соответствующие словари еще не написаны. Наконец, нашли нужного человека: из двух высших одно техническое, а значит — есть точки соприкосновения.

Кампаний, по сложившейся традиции, решено было сделать три: за русских, немцев и союзников. Союзники будут воевать на севере Франции и Бельгии в 40–м и 44–м году., в Северной Африке 41–42–х гг. и в Италии 43–го. Русская кампания уделяет внимание событиям на Восточном фронте в течение всего периода его существования. Немцам “повезло” меньше всего, их задача — оказывать противодействие Красной Армии и союзникам на всем протяжении их кампаний. Каким образом разработчики сумеют объединить в единое целое зачастую разбросанные во времени и пространстве сражения, пока не ясно, но Дмитрий Девишев лично обещал полноценные сюжетные линии за все три стороны. Веримъ.


Ржавые крыши. Произведение искусства от дизайнеров “Нивала”.

Смотрим

На статичных картинках “Блицкриг” образца сентября–2001 практически невозможно отличить от последнего “Противостояния”. Правда–правда. Обе игры на фоне бесконечных изометрических RTS выделяет безумное количество деталей в оформлении декораций. Я не смог найти двух одинаково проржавевших крыш. Есть ржавая крыша, которая когда–то была зеленой. А есть просто ржавая крыша, которую красить уже без толку, потому что вся в дырах. Над “Блицкригом” под предводительством Елены Рычковой (ба, знакомые все лица!) трудится целая армия художников. Работы хватит на всех: Родине край как нужны дома, склады, заводы, башни, дзоты и колодцы. Отдельно — летом, отдельно — зимой. Российские, украинские, французские, африканские — всякие. Новые, потрепанные жизнью и совсем разрушенные. Впрочем, это все статика. В динамике же…


Александр Валенсия– Кампо, дизайнер.

В динамике в глубине статичных лесов и полей притаились очень живые трехмерные юниты. Надо отдать им должное, спрятались они очень хорошо. Обычно 3D–модели сочетаются с плоской картинкой весьма неудачно. В первой игре такого рода, Total Annihilation, рельеф вообще существовал отдельно от юнитов, и это было нормально. Сегодня требования изменились. Отличить рисованный танк от трехмерного в "Блицкриге" практически невозможно — техника идеально вписалась в пейзаж. Разница видна только в движении, когда 3D–юниты демонстрируют то, на что их рисованные собратья не способны по праву рождения. У танков вращается башня, пушки совершают круговые движения щитками, поднимают стволы и, может быть, даже крутят колесами.

При стрельбе техника подобающим образом отрабатывает отдачу. Самолеты без видимых затруднений вытворяют в небе любые фигуры высшего пилотажа, автомобили подскакивают на кочках, а танк пытается преодолеть склон под углом 45 градусов. Кроме того, 3D–модели можно сделать сколь угодно большими — ожидайте появления в кадре действующей мортиры "Карл" и прочих легендарных военно–полевых гигантов. В общем, вы поняли. Разумеется, с технологической точки зрения мы не увидим ничего нового, но подобное поведение техники на фоне идеально прописанных 2D–пейзажей выглядит дико. Дико интересно. Лед и пламень. Будет красиво.

Начинка

С графикой все понятно. Никто не сомневается в способности Елены Рычковой и ее коллег сделать из "Блицкрига" конфетку. Что нас ждет внутри? Все предыдущие игры "Нивала" хотя бы на шаг, но отступали в сторону от обозначенных на карте главных дорог. За то и были ценимы. Жанр, в котором выступает "Блицкриг", находится в душной сердцевине мэйнстрима. Sudden Strike обозначил новое направление, в которое сейчас ринутся все, кто еще способен на резкие движения. Чем "Блицкриг" сможет обратить на себя внимание избалованной аудитории?

Именно об этом мы три часа кряду проговорили с Дмитрием Девишевым, после того как самые интересные фокусы пре–альфа–версии "Блицкрига" были продемонстрированы. К сожалению, если я перескажу содержание той беседы полностью, мне придется вас убить. Поэтому я остановлюсь на самом главном.

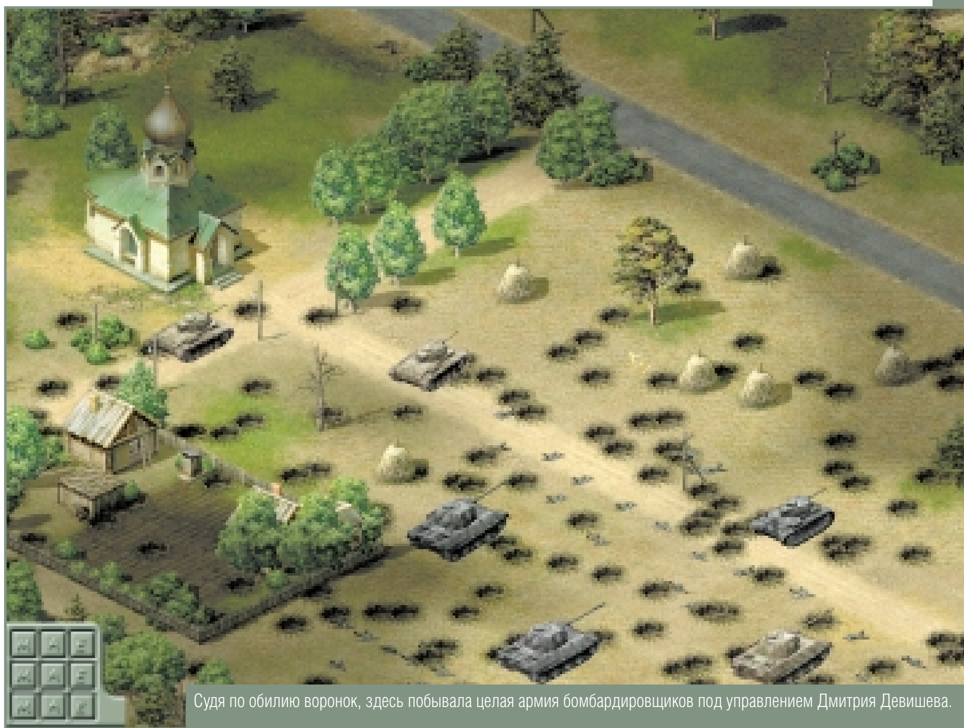
Прочтя в пресс–релизе, кажется, про тысячу юнитов на одном поле, я внутренне содрогнулся. Захлестнули воспоминания о бесчеловечных экспериментах над RTS в исполнении бравых французских разработчиков. Неужели "Нивал" хочет повторить их "успех"?

"Если движок способен отображать на экране 1000 юнитов одновременно, это не значит, что мы обязательно будем пользоваться этой возможностью, — успокаивает меня Дмитрий. — Просто иногда хочется показать масштаб происходящего". Основная задача "Блицкрига" — достоверно отобразить ход сражения. В современных RTS игрок меньше всего заботится о том, чтобы поведение его войск соответствовало каким–то историческим реалиям. Не до жиру — мы полностью погружены в процесс управления всем и вся. Игра же не мешает игроку заниматься своими прямыми обязанностями — она просто выполняет его приказы.

"Блицкриг" будет организован чуточку иначе. Возможности управления явно подрастут. Солдатами можно будет командовать только на уровне взводов. Выбранная куча–мала самоорганизуется в соответствии с "правильными" представлениями о передвижении в боевых условиях. К примеру, пехотинцы выстроятся за танками, а танки, в свою очередь, не станут слишком торопиться.

Или, скажем, такая ситуация. Вы отдаете взводу команду — атаковать танк. В "обычной" игре юниты начинают поливать танк из автоматов и при известной доле везения его одолевают. В "Блицкриге" уничтожить танк из автомата невозможно. Даже если стрелять в него целый год. Впрочем, в составе взвода наверняка окажется несколько солдат с противотанковым вооружением. Именно этим людям командир взвода поручит эту работу. Остальные будут всячески избегать прямого контакта с опасным бронированным чудовищем.

Еще пример. Ваш Т–34 получает приказ атаковать "Тигр". В середине войны "Тигр" был королем дальнего боя. Ни один танк не мог сравниться с ним в сражениях на дальней дистанции, и командиру Т–34, чтобы выполнить приказ, придется прятаться, заходить в тыл и бить из засады, в бок, где броня тоньше. Предполагается, что засады станут одним из самых важных приемов ведения войны. В "Блицкриге" примитивный "туман войны" заменяется честными "зонами видимости". Таким образом, игрок сможет без стеснения прятаться за домами и в оврагах, выскакивая из засады в самый неожиданный момент и нанося удар в наиболее уязвимое место брони. Искусственный интел–


Судя по обилию воронок, здесь побывала целая армия бомбардировщиков под управлением Дмитрия Девишева.



Дмитрий Девишев, руководитель проекта "Блицкриг".

лект тренируется исполнять подобные фокусы и без участия игрока.

Тактическую науку разработчики "Блицкрига" вкладывают в электронные мозги своих юнитов, поэтому наши собственные мозги могут быть совершенно пусты. Мы принимаем решения на высоком уровне (два щелчка мыши — кто куда), а дальше становимся свидетелями маленького шоу, в котором юниты стараются выполнить задуманное в более или менее точном соответствии с понятиями о тактике или хотя бы здравом смысле. Катюша не станет тратить единственный, быть может, за всю миссию залп на появившийся из–за поворота танк. Гаубица откажется стрелять по пехотинцу. И так далее. Разумеется, если мы захотим сделать глупость, мы сможем ее сделать. Было бы несправедливо лишать нас такой возможности.

"Блицкриг" не претендует на лавры тактического симулятора или варгейма. Здесь нет такой сложной физики, как в Combat Mission. Моделирование "морали", к примеру, в игре будет очень упрощенным. Это RTS, а не wargame. Нельзя допустить, чтобы перепуганные юниты по своей воле бросились бежать за пределы экрана — в нашем обществе так не принято. Другая весовая категория, другая аудитория игроков. И все же... у местной техники броня с шести сторон разной толщины, траектория снаряда считается в 3D, а коэффициенты учитывают угол наклона лобовой броневой защиты. К слову, планируется также пауза по "пробелу", при которой можно отдавать приказы. Поклонники военных игр будут морщиться, но плакать их "Блицкриг" не заставит.

Между миссиями

Итак, внутри миссий нас ждет более или менее знакомый геймплей. Никаких ресурсов, ограниченный боезапас, инженеры чинят поврежденные на минах гусеницы, копают окопы ("Под любым углом!" — сообщает оторвавшийся на минуту от X–COM: Apocalypse Юрий Блажевич), и все счастливы.

Однако за пределами миссий творятся дела не менее интересные. В подобных играх меня всегда тяготила полная определенность действий. Одноразовые игры, с раз и навсегда определенным порядком миссий, вполне справляются со своей задачей — развлекать народ, и очень хороши в сетевых баталиях. Однако ощущение целостности происходящего исчезает напрочь. Дмитрий Девишев говорит о том же: "Ты проходишь одну миссию и начинаешь следующую. Ты теряешь все, что накопил в прошлом, и начинаешь все заново. Это обидно".

Именно поэтому в "Блицкриге" мы всегда будем иметь дело с одним и тем же набором юнитов. Скажем, это будет батальон специального назначения, которому командование придает в случае необходимости дополнительные силы. Экипажи и взводы пройдут вместе с нами через всю войну, накапливая опыт и ордена.

Дальше еще интереснее. Каждая кампания в "Блицкриге" разделена на "главы". Венчает "главу" финальная миссия, которая непременно представляет какое–нибудь известное историческое сражение. Победа в этой миссии обеспечит нам переход к следующей "главе". Теоретически, финальная миссия доступна игроку с самого начала "главы". Если вы опытный игрок, если вам море по колено, можно попробовать проявить чудеса полководческого искусства и перевернуть страницу истории. В таком случае разработчики обещают около 15 часов геймплея в пределах одной кампании.

Основная задача "Блицкрига" — достоверно отобразить ход сражения. В современных RTS игрок меньше всего заботится о том, чтобы поведение его войск соответствовало каким–то историческим реалиям. Не до жиру — мы полностью погружены в процесс управления всем и вся.

Если же вы не слишком тертый или просто осторожный игрок, имеет смысл воспользоваться альтернативой и повоевать какое–то время "вокруг" финального сражения. Доступные задания довольно разнообразны: тут есть и разведка, и оборона территории, и захват высоты. Принципиально важно, что эти "промежуточные" миссии генерируются случайным образом на основе нескольких стандартных шаблонов. Случайным же образом собираются и рельеф, и состав вражеских сил, так что в пределах даже одной "главы" играть можно до бесконечности, пока не надоедят декорации. Батальон наш в боях окрепнет, наберет опыт.

Не до конца перековавшийся руководитель проекта рассказывает что–то о найденных "бонусных" видах вооружения и "секретных уровнях", и я сразу представляю себе солдата американской армии, вооруженного автоматической винтовкой +2 to hit. Интересно, что думает насчет "найденного на уровне бонусного оружия" исторический консультант "Блицкрига", но



Псевдотрехмерный рельеф вполне справляется со своей задачей — демонстрирует непреодолимые кручи. У подножия горы мы видим дот, уничтожить который в лобовой атаке будет предельно сложно.

мне эта идея нравится. Конверсионные разработки из лучших РПГ пойдут академическому жанру исторических RTS только на пользу.

Перед началом очередной миссии игрок самолично определяет состав сил и средств, которые он хочет использовать для решения боевой задачи. То есть доступных юнитов значительно больше, чем требуется на уровне. Получается, что одну и ту же задачу можно решить принципиально разными способами, и тут игра предоставляет нам полную свободу.

Радужная картина, нарисованная только что, пока находится лишь на страницах дизайн–документа "Блицкрига" — стратегическая часть игры все еще в разработке. Впрочем, у меня нет особенных сомнений в том, что "Нивалу" удастся сделать все так, как задумывается, — никаких принципиальных сложностей здесь нет. А вот свежего взгляда на устоявшиеся вещи у ребят сколько угодно.

Открытые системы

Еще немного из будущего: с игрой будет поставляться не только редактор уровней, но и редактор ресурсов. С его помощью игроки при желании смогут включить в "Блицкриг" совершенно новые юниты или изменить характеристики существующих. Более того, готовые миссии можно будет объединять в собственные "главы", а генератор случайных чисел поможет слегка "перетасовать" домодельные карты перед очередной партией. И это серьезная заявка на победу. Если поклонники исторических RTS признают "Блицкриг" за своего, можно ожидать появления серьезных модов — как у Myth 2 или той же Combat Mission.

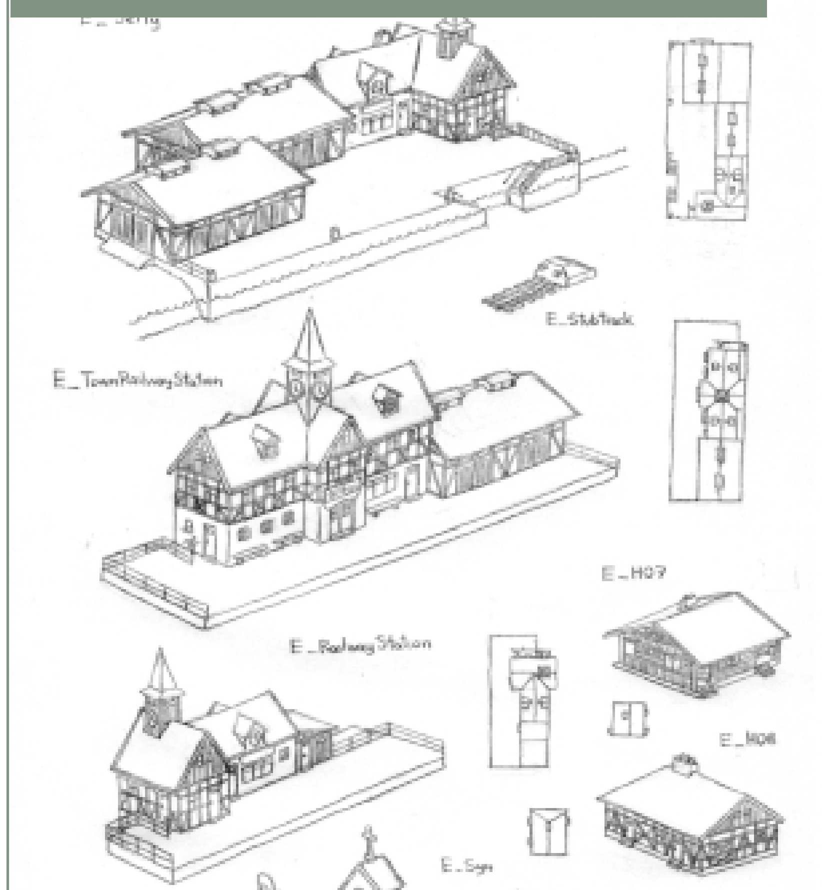
Насчет многопользовательской игры у "Нивала" также самые серьезные намерения. Предполагается реализовать все популярные сценарии, собственный ладдер. Многопользовательских кампаний "Нивал" не обещает. Будет только то, что реально сделать в обозримые сроки.

Кстати, о сроках. Официально они не объявлены, но "в кулуарах" говорят о конце 2002 года. Западный издатель "Блицкрига" (это немецкая компания CDV) более откровенен: 4 квартал 2002 г. Забавно, что CDV издает еще и Sudden Strike 2 (ибн "Противостояние–4") российской команды Fireglow. Не думаю, что CDV допустит внутреннюю конкуренцию, хотя за результатом матча Sudden Strike 2 — Blitzkrieg будет внимательно следить вся страна.

Кстати, некоторые ее граждане, похоже, во время очередной прогулки скушали каку повышенной гражданской ответственности. В настенной Интернет–печати появились совершенно параноидальные тексты, в которых "Нивал" обвиняется в пропаганде фашизма в частности и насилия в целом. Мол, под руководством опытных нацистов из CDV продажные российские разработчики перекраивают мировую историю на новый лад. Немецкие юниты сильнее русских, во всех трех кампаниях, как ни крути, победу одерживают фашисты, а миссия "Взятие Берлина" почему–то заканчивается на Красной площади полным разгромом Красной Армии. А в "Проклятых землях" "Нивал" вообще воспитывает в молодежи тягу к насилию — ведь герои получают очки опыта за убийство беззащитных животных... Дальше там было что–то про дело врачей–убийц, но я читать не стал: все это мы проходили в очень средней школе.


Елена Рычкова, художник.


Юрий Блажевич, главный программист.



Каждая страна, на территории которой нам случится побывать, будет представлена эксклюзивной архитектурой от Елены Рычковой и Ко. Работа большая. Очень большая.

"ДЖАЗ И ФАУСТ"

http://games.1c.ru/jaf.htm

Жанр Квест
Дата выхода Конец 2001 г.
Разработчик "Сатурн Плюс"
Издатель "1С"
http://games.1c.ru

Суть
Красивый и технологичный квест, сделанный, вы удивитесь, в России.

Особенности
Два совершенно разных по характеру героя, одного из которых можно выбрать в начале игры, а со вторым периодически сталкиваться в ее процессе. Полностью трехмерные персонажи и вкусные спецэффекты вроде правильных теней от нескольких источников света, объемной воды и сглаживания моделей. 89 детально и талантливо нарисованных локаций, а также реальная возможность пройти игру два раза — головоломки для каждого персонажа уникальны.

Системные требования
Не слишком завышенные. Нормальные. Желательно присутствие любого 3D–акселератора. Большего пока сказать не можем…

Восток и Запад

КОЛЬ С ФАУСТОМ ТЕБЕ НЕ ПОВЕЗЛО…

Михаил СУДАКОВ
Фото Натальи ТАЗБАШ

Когда отечественная команда разработчиков, всю жизнь занимавшаяся созданием плоских квестов со, скажем так, не самой лучшей анимацией на свете, резко меняет курс и начинает, пусть даже по спецзаказу, делать вполне современную игру с бэкграундами дивной красоты и полностью трехмерными персонажами — это… это выглядит несколько подозрительным…

Казалось бы: живи себе спокойно, продолжай гнуть "партийную линию", гласящую, что нашему потребителю на качество отечественных квестов почти всегда плевать. Не зря же пользуются неизменной популярностью жутковатые поделки на эротико–анекдотические темы: безвкусно нарисованные, пошлые до похабности, попросту никакие.



Алексей Никаноров, директор "Сатурна Плюс", художник и сценарист "Джаза и Фауста".

Справедливости ради стоит отметить, что уж чем чем, а подобными "проектами" ни "Сатурн", очень близкий родственник нашего сегодняшнего героя, ни "Сатурн Плюс" никогда не баловались (впрочем, нынче "Сатурн+", помимо "Фауста", делает очередного "Василия Ивановича", что, конечно же, понять можно, но вот простить… Ну а про "Ржевского" давайте просто забудем, ОК?), но раз уж ты умеешь работать неплохие квесты, пользующиеся неизменной популярностью в народе и при этом не заставляющие презрительно морщить нос не пионеров из "мурзилок", но журналистов, то чего, собственно, дергаться?

Словом, обратив пристальный взор на новую игру создателей "Девяти принцев Амбера" и "Агента", .EXE (помимо естественного интереса к новинке) поставил себе цель ответить и на этот каверзный вопрос.

Пионеры квестостроительства

Знакомство с "Джазом и Фаустом" протекало довольно необычным образом (так уж сложились обстоятельства, что в Воронеж, откуда родом "Сатурн+", попасть в этот раз не удалось): сначала — "теоретическая" беседа в редакции за чашкой чая с милейшим Алексеем Никаноровым, директором "Сатурна", потом — визит к издателю, в "1С", беседа с тамошним докой Николаем Барышниковым, и только после этого — непосредственное знакомство с трудами воронежцев. Как ни странно, впечатление от игры после такого затяжного "вступления" ничуть не омрачилось; скорее наоборот — заранее подготовленный к некоторым сюрпризам (например, к отсутствию полноценного "звука" и литобработки диалогов), я смотрел на игру незамутненным взглядом человека, который не хочет знать, как она устроена (хотя бы потому, что практически все вопросы уже сняты), но жаждет проинспектировать проект на предмет играбельности. И это в полной мере удалось. Даже более чем: еще бы пару часов — и игра была бы полностью пройдена…

Заочно "Джаз и Фауст" представляется несколько нагловатым, но весьма симпатичным клоном The Longest Journey (TLJ). Все, начиная с концепции нескольких миров (никто из присутствующих не забыл Старк и Аркадию?) и заканчивая графикой (см. скриншоты), кричит о том, что команде разработчиков по ночам снятся лавры Funcom. Алексей Никаноров, впрочем, на вопрос об источнике вдохновения отвечал слегка в иной плоскости. Хитровато так


Обратите внимание на пальмы. Или на каменные стены. Или на игру света и тени, пусть и статичную… Определенно, местные бэкграунды заслуживают самой высокой оценки.

отвечал. Мол, всегда увлекался хитросплетениями в стиле Борхеса (есть у этого автора ряд рассказов о влиянии Запада на Восток): "Потому что Восток очень "орнаментарен", он как бы сам по себе квест (один Синдбад–мореход чего стоит!), а Запад вносит некий динамизм, он склонен разрубать, а не расплетать. Что же касается The Longest Journey… Нет, слышал — но не видел. Не довелось, не успел".

И, вы знаете, хитреца хитрецой, но, поиграв в "Джаза" буквально пять минут, я поверил Алексею безоговорочно. Да, визуально эти проекты очень близки: бэкграунды столь же насыщены цветом и полны мелких деталей, а персонажи довольно сносно анимированы и поочередно подставляют игроку свои полностью полигональные бока. Разве что российский продукт, благодаря хорошему освещению и правильно падающим теням от нескольких источников одновременно, зачастую выглядит более эффектно (технология чем–то отдаленно напоминает наш же "Тунгусский синдром"), хотя порой, взглянув на угловатую модель очередного встреченного главным героем персонажа, понимаешь, почему эти самые 3D–квесты в России так до сих пор и не прижились (особенно страшен бедолага, сидящий за решеткой со своей дрессированной крысой–убийцей). Зато шикарная вода, как утверждает Алексей, полностью и бесповоротно трехмерная, визуально ничуть не уступает своей "товарке" из TLJ, а в настройках игры присутствует опция, позволяющая сглаживать контуры персонажей, не прибегая к форсированию FSAA в драйверах видеокарты. Так держать!

"Джаз и Фауст" представляется несколько нагловатым, но весьма симпатичным клоном The Longest Journey. Все, начиная с концепции нескольких миров и заканчивая графикой, кричит о том, что команде разработчиков по ночам снятся лавры Funcom.

Истина где–то там

На деле все обстоит немного иначе. Основным козырем "Джаза и Фауста", помимо частичной трехмерности, безо всяких колебаний, можно назвать наличие двух играбельных персонажей с уже знакомыми вам именами. Авантюрист Джаз, типичный представитель западной цивилизации, не стесняется в выборе средств для достижения своей цели (сокровища? — разумеется, сокровища), тогда как "востокофил" Фауст всю игру занят поисками девушки, в которую, увидев ее всего один раз, на пристани, безнадежно влюбился, о чем, впрочем, боится признаться даже самому себе…

Как водится, в какой–то момент (примерно к середине игры) два персонажа встречаются друг с другом и отчетливо понимают, что в этом приключении им, определенно, по пути, потому что, несмотря на схожесть целей, делить ге–


Николай Барышников, PR–менеджер компании "1С".


Маяк зажигается очень хитро. Сначала надо поставить рядом с ним лампу, потом залить в нее немного масла и лишь затем чиркать огнивом. Как будто поблизости нет ни одного горящего светильника…


Таверна традиционно — кладезь полезной информации. Даже официантка, если у нее попросить выпить, готова поделиться кое-какими сведениями.

роям совершенно нечего: Фауста не особенно интересуют сокровища, а Джазу откровенно наплевать на прекрасную незнакомку, за которой "охотится" этот законченный романтик.

Поэтому, выбирая себе героя (сюжетная линия Джаза, что характерно, начинается с посещения тюрьмы), вы должны отчетливо представлять, с кем решили связать свое игровое будущее. Игра за Джаза показалась мне более сложной, тогда как Фауст, с легкостью преодолевая все возникающие на пути препятствия, как персонаж и человек не заслужил ни единого доброго слова в силу своей невероятной занудности — эдакий болезненно честный, помогающий всем страждущим и лояльный к продажным властям простофиля. Джаз, напротив, лучится энергией и настоящей квестовой наглостью: "случайно" разлить кружку, заставив занимающихся армрестлингом близнецов затеять драку, пробраться в дом к несчастной вдове за какой-то безделушкой, высыпать на мешающего пройти к кораблю человека "исчезающий порошок" — все это для него очень даже в порядке вещей. Я отдал свои симпатии Джазу и ничуть об этом не жалею.

Какого дьявола Джаз не хочет спускаться под мост, сетуя на темноту и сырость, пока не будет железно уверен, что там коротает свои деньки какой-то бродяга?


Джаз наконец-то берет нужное пушечное ядро. Интересно, какой процент .EXE-читателей смог бы догадаться с первого раза, что в этой неприметной кучке лежит нечто полезное?

Повторение еще не пройденного

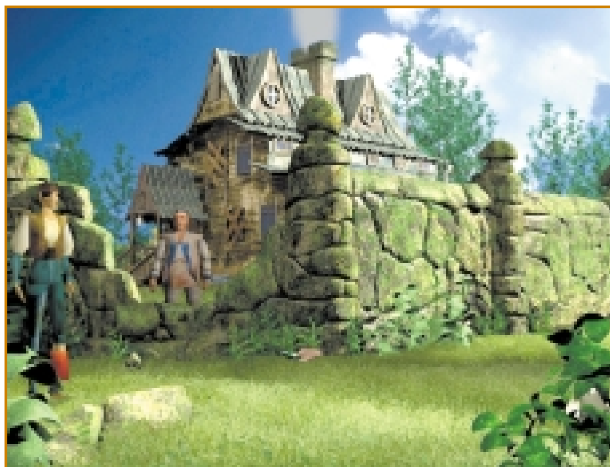
А вот игровые загадки удались "Сатурну" чуть меньше, нежели проработка характеров. И дело даже не в том, что какие-то действия могут показаться абсолютно нелогичными — по счастью, таких головоломок в игре мне почти не встретилось. Основная проблема "Джаза и Фауста" в этой области характеризуется нерусским словом "триггер". Почему нельзя забраться на кладбище, за которым все равно никто не присматривает, если на улице недостаточно темно? Какого дьявола Джаз не хочет спускаться под мост, сетуя на темноту и сырость, пока не будет железно уверен, что там коротает свои деньки какой-то бродяга? Отчего с очень подозрительным колдуном не получается поговорить по душам до тех пор, пока добрые люди не произнесут ключевую фразу: "Тебе сможет помочь лишь маг"?

Самое неприятное, что приходится привыкать к совершенно новому образу мышления. Не "Как можно использовать этот предмет?", а "Давай-ка подумаем: куда я уже толкался с этой штуковиной, но она не подошла? Может, хоть теперь сработает?" И действительно: как только мозг перестраивает логические цепочки в соответствии с понятиями игры, неразрешимых задачек попросту не остается. Даже пиксельхантинг, бич многих хороших и не очень квестов, в "Джазе и Фаусте" практически отсутствует: долго искать пришлось лишь одно-единственное пушечное ядро, мирно покоившееся в груде своих близнецов где-то в самом низу экрана, да и то, как клятвенно пообещал нам Николай Барышников, к релизу эта неприятность будет обязательно устранена.

Утешает лишь одно: проходя игру по второму разу, за нового персонажа, вам вряд ли придется скучать. Загадки уникальны для каждой сюжетной линии, и, хотя действие игры происходит в тех же 89-и локациях (цифра, согласитесь, довольно внушительная), новым окажется все: расположение предметов, их доступность, способы применения. Не раз и не два я ловил себя на том, что битые пять секунд пытаюсь схватить одиноко стоящую чашку, которую — я точно помню! — как-то раз уже брал и использовал по назначению. Не тут-то было — Фаусту, в отличие от Джаза, до этой посудины нет никакого дела.

Глас народа

Перед самым началом игры Николай Барышников предупредил меня, чтобы я не слишком обращал внимание на звук сегодняшнего "Джа-





Алексей Никаноров: “Сценарий “Джаза и Фауста” изначально делался с прицелом на полнометражный мультфильм”.

за и Фауста”. “Ближе к релизу будут наняты профессиональные актеры из Москвы или Воронежа, а то, что имеется сейчас, иначе как “домашним театром” не назовешь…” Полностью согласен с Портосом. Разумеется, голоса нескольких персонажей не столь плохи, какими их малевал Николай (хороший тембр, неплохая игра), но общая картина — да — впечатлить пока не готова. Тем не менее радует подход: вот вам бета–озвучание, чтобы вы могли качественно протестировать геймплей, а финальный “звук” подоспеет чуть позже, да такой, что краснеть никому не придется.

Что же касается диалогов, которые, как вы уже знаете, еще не подвергались литредактуре, то как раз с ними все в полном порядке: задел есть, задел неплохой. Да, не без шершавости, но таких фраз или оборотов речи, которые заставляли бы стыдливо прикрывать уши руками или гнать прочь от колонок женщин и детей, нет и не предвидится. Сказывается подход: “Джаз и Фауст” — серьезная, творческая работа. Не лубок — это факт.

Взаперти

Итоги? Извольте. Попытка “Сатурна+” резко изменить ситуацию на российском квестовом рынке, предложив вместо постылого лубкадля–тинов качественную и (не будем обращать внимание на некоторые недостатки) в целом технологичную игру, уже сейчас кажется удавшейся. Жалею лишь об одном — что не смог полностью пройти “Джаза и Фауста”, хотя очень хотел (уточню: иногда, для скорости, заглядывая в солюшен для бета–тестеров): сначала было жутко неудобно отнимать у людей столько времени (а ведь квест, даже довольно простой, каким он и позиционируется, за пару–тройку часов “раскусить” никак не удастся), но затем, увидев в глазах представителя “1С” живой интерес к моим манипуляциям мышкой и комментариям по поводу и без, всем приличиям было решено дать отгул…

И если бы не банальный недосмотр бета–тестеров, вылившийся в невозможность выйти из одной локации с определенным набором предметов, дорредакция могла бы и не дождаться своего сотрудника в тот памятный день. Николай Барышников, увидев такое, изобразил на лице озабоченность и, сказав, что ему срочно надо сделать пару звонков и покормить то ли рыбок, то ли кошку, то ли ручного крокодила, незаметно ретировался из комнаты… А когда вернулся, был чем–то несказанно доволен. Бедные бета–тестеры… (Есть мнение, что коллега Судаков окончательно заврался, но разве это теперь проверишь? — **Прим. ред.**)

Николай Барышников, увидев такое, изобразил на лице озабоченность и, сказав, что ему срочно надо сделать пару звонков и покормить то ли рыбок, то ли кошку, то ли ручного крокодила, незаметно ретировался из комнаты...

Как бы то ни было, впечатление (самое доброе) об игре сложиться успело. В этом свете слова Алексея Никанорова о том, что квесты должны делать люди, досконально в них разбирающиеся, звучат особенно актуально. Заметно, что “Сатурн Плюс”, как следует поработав с этим жанром, не собирается останавливаться на достигнутом. Сейчас, к примеру, компания занимается разработкой очередного квеста с небольшими вкраплениями action. Но мы, пожалуй, распрощаемся на этом с “Джазом и Фаустом” до “Последнего взгляда” (конечно же, со строгой Машей А. в роли прокурора) и обратим свое внимание на другую игру сатурновцев — трехмерную РПГ с исконно русским названием “Пограничье”. Но уже не сегодня, хорошо?..



Собственно, тип, что охраняет корабль, скоро допросится: пузырек с волшебным зельем достать не так уж и трудно.

Первый взгляд

STRONGHOLD

(ДЕМО-ВЕРСИЯ)

stronghold.godgames.com

Жанр
Градостроительный симулятор/RTS

Дата выхода
Ноябрь 2001 г.

Объем демо-версии
60,7 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Разработчик
Firefly Studios
www.fireflyworlds.com

Издатель
Take Two Interactive
www.take2games.com

СУТЬ

Один из прощальных воздушных поцелуев покойной G.O.D. Games, выпускавшей великолепные игры, но так и не научившейся грести деньги лопатой. Проектов, подобных Stronghold, в ближайшее время не предвидится. Не вздумайте пропустить.

ОСОБЕННОСТИ

Внимание к деталям, строгое разделение на сельскохозяйственную и военно-политическую части, общее непередаваемое ощущение светлоголовости людей, работающих в Firefly. Tropico, Startopia, а теперь вот еще и это — и все за один год. Форменное блаженство.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/ME/2000/NT 4.0, Pentium II 300 (рек. Pentium III или AMD Athlon 550+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 4 Мбайт ОЗУ, 105 Мбайт на жестком диске.

Stronghold — игра совершенно не из нашего пространственно-временного континуума. Раскачивающиеся на ветру рукописные изометрические деревья в суровую эпоху мультитекстурирования?.. Да бросьте. Комплексная система управления средневековым замком в мире, где безраздельно правит настоятельно рекомендованный Минобразования интерактивный учебник истории для первого класса общеобразовательной школы Age of Empires (AoE)?.. Не надо таких шуток.

THEY WILL ROCK YOU

Андрей ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Элегантнейший и роскошный, как пиджачная пара от Ermenegildo Zegna, градостроительный средневековый симулятор с уместными RTS-элементами — представитель почти вымершего ныне вида. Сюзерен изволит осаду или культивировать яблочные сады?.. Спешите видеть: впервые за долгое время полсотни мегабайт кода заставляют вас проходить себя снова и снова, коллекционировать скриншоты наиболее удачных боев и просыпаться среди ночи с мыслью о том, что прямо сейчас необходимо встать и попробовать обменять урожай яблок на новые алебарды.

Почему все это столь приятно и так, что ли, уютно, сразу и не поймешь. Начисто отсутствует омерзительная дидактическая интонация AoE, нет проголливудской псевдоисторической буффонады а-ля кинокомедия Knight's Tale (голозадый автор "Кентерберийских рассказов" Джеффри Чосер (Jeffrey Chaucer) и рыцарские доспехи марки Nike), при этом одну из двух демонстрационных миссий мы проводим в препирательствах с парой оберврагов с говорящими о многом именами. Одного зовут Свинья (The Pig), второго Крыса (The Rat). Выглядят соответствующе.



Для того чтобы контролировать закрома родины, не нужно лезть ни в какую статистику: достаточно визуально наблюдать за сокращающимися запасами окороков.

FACE/OFF

Демо-версия недаром состоит из "аграрной" и "боевой" миссий — это две разные игры, два разных Stronghold. Диаметрально отличаются задачи, ритм и общее настроение.

Первая: вы всерьез расталдыкиваете по белу свету яблоневые сады, отправляете все наличное население на сельхозработы и лихорадочно пытаетесь выменять на яблоки такое количество железа, чтобы за оговоренное время подогнать королю заказанные штык-ножи. Альтернатива — колодки и Defeat. Ситуация осложняется тем, что на локальной товарно-сырьевой бирже нестыдную выручку в демо-версии можно сделать только на яблоках; производимый нами высококачественный сыр приходится есть самому.

Вторая миссия играется совершенно по-другому: вы с минуты на минуту ожидаете наступления войск средневеково-

го тезки питерского протопанка Андрюши Свиньи, физически не имея времени и возможности корпеть над озимыми и заниматься товарно-денежными манипуляциями. Выход: отправляем охотников травить стада окрестной живности, призывая в это время пейзан на срочную военную службу. В самом скором времени охотники (и вообще все подданные, находящиеся за пределами крепостных стен) попадают под раздачу наступающей свинюкиной армии, вынуждая нас сокращать в замке паек и обороняться от посягательств под аккомпанемент бурчания в собственных животах. Ничего, думаете вы, злее будут.

Осада сама по себе устроена со вкусом и размахом, которых хватило бы на отдельную игру вроде Praetorians (подробности см. в эпистолярном E3-романе): атакующие, осыпаемые градом стрел и нашими ругательствами, пытаются закопать ров и забросить на стены лестницы, а из лесов огрызаются осадные орудия, пробивающие в стенах неэстетичные бреши. Ладно, думаете вы, нажимая Esc (опции Save/Load в демо-версии не предусмотрены), ужо я вам сейчас построю двойной ряд великих китайских заборов, отороченных по всей длине декоративными скелетами...

У Firefly достало революционной бдительности понять, что смешивать два указанных типа времяпрепровождения опасно: настроившись на Tropico-образное элегантное градостроительство, проваливаться в приведенный в чувство AoE с осадами было бы больно и унизительно, равно как и наоборот. Именно поэтому, обещает нам в финальных титрах демо-версия, полноценная игра будет содержать в себе две сепаратные кампании: военно-патриотическую (где к вышеупомянутым зверолюдям добавятся The Wolf и The Snake) и SimЗамок с задачами вроде "произвести пятьдесят три алебарды за десять условных лет".

ТЮНИНГ

Любопытнее всего то, что обе итерации Stronghold работают по одним и тем же куртуазным правилам. Ключевым параметром и ресурсом является наша популярность у населения, ею можно всячески манипулировать путем модификации размера потребительской корзины, жесткости налогообложения et cetera: так, например, освобожденные от податей горожане спокойнее отнесутся к уполовиненным порциям. Если мы начинаем ураганить совсем уж безоглядно, а параметр "лояльность" падает ниже 50%, вассалы собирают пожитки и растворяются в разреженном воздухе. Характерно, что военнослужащие такой привилегии не имеют и будут с улыбками умирать за сюзерена даже бесплатно и на голодный желудок.

Снабжение подданных кормом вообще на первых порах является основополагающей болью в голове и других, менее поэтичных, частях тела: чем больше поголовье горожан, тем стремительнее пожираются великим трудом накопленные запасы. Совет: ищите баланс и контролируйте рождаемость.

При желании и умении, впрочем, можно не возиться с комплексным натуральным хозяйством, сконцентрировавшись на биржевых спекуляциях каким-нибудь одним ресурсом (в частности, злополучными яблоками) — здесь важно только помнить, что периодически случается неурожай, в чем закадровый советник искренне подозревает ведьм и советует нам кого-нибудь сжечь (в демо-версии, к сожалению, недоступно).

LET US PLAY

Милее же всего всякие необязательные тонкости, наличие которых всегда отчаянно сигнализирует о высочайшем классе игры: так, если поставить рядом с лучниками на крепостной стене горящую урну, то атакующим будет предоставлена новая услуга за те же деньги: подожженные стрелы вместо обыкновенных с доставкой в филейные части. Много интересного и в мирное время: понаблюдайте за одной только анимацией: бородатый специалист по производству луков стрелковых совершенно натурально хромает, вокруг поселкового спецраспределителя бегают микроскопические куры, а собравшиеся вокруг костра бездельники размахивают руками и рассказывают друг другу похабные анекдоты (в каковых, если кто не знает, как раз преуспел вышеупомянутый Дж.Чосер). Насыщенной жизнью живет информационное окошко внизу справа: богато анимированные соперники шлют нам проклятия, в селе дохнут коровы, etc.



Товарищ Крыса из правого нижнего угла экрана периодически отпускает нелицеприятные реплики в наш адрес.

Все это в совокупности с великолепным интерфейсом и сладкими обещаниями (многопользовательский компонент в полной версии будет включать в себя опции "Осада" и "Защита" аутентичных исторических замков — чур я защищаю Бастилию!) неожиданно перемещает Stronghold из разряда "должно быть, неплохо" в лигу "а подать сюда немедленно".

Надо заметить, что игры такого типа всегда напоминали мне своим изяществом и необъяснимым позитивом вибрации британских умельцев с Ninja Tune. Кожаные диваны, синий неон за окном, Cinematic Orchestra и Stronghold.

Да, именно так.



При наведении на себя курсора здания послушно лишаются крыш. Правильно — какие у них могут быть секреты от государя?!

Лавры Team Fortress не дают покоя изготовителям шутеров. Слова "командная сетевая игра" звучат как магическое заклинание. Достаточно пустить на уровень с десяток людей, поделить их на две команды — и игра возникнет сама собой, не правда ли?..

Первый взгляд

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN (ДЕМО-ВЕРСИЯ СЕТЕВОЙ ИГРЫ)
www.castlewolfenstein.com

Жанр
FPS

Дата выхода
Конец 2001 г. (предположительно — ноябрь)

Объем демо-версии
66,5 Мбайт

Разработчики
Nerve Software
www.nervesoftware.com
Gray Matter Interactive
www.graymatter.com
id Software
www.idsoftware.com

Издатель
Activision
www.activision.com

СУТЬ
Не покидает ощущение, что сетевая игра сделана на скорую руку, классы плохо сбалансированы, как, впрочем, и многое другое. Зато уже сейчас видно, что авторы уровней и моделей постарались на славу.

ОСОБЕННОСТИ
Одиночной игры нет, ботов нет (то есть для игры нужны живые люди или неплохое Интернет-соединение), уровень всего один, модели для разных классов отличаются только рюкзаками. Зато красиво...

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/NT4/2000, Pentium II 500 (рек. Pentium II 750), 128 Мбайт ОЗУ, OpenGL-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ.

ПОБОЧНЫЙ ПРОДУКТ

Господин ПЭЖЭ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Берем уровень (увы, пока дали посмотреть только на один, в виде неплохо защищенного бункера на берегу моря), запускаем туда две команды, из джонов и фрицев соответственно, заставляем одних защищать нечто (главное — держать и не пущать), а вторых — это самое нечто захватывать. Все остальное, как мнится дизайнерам, просто обязано произойти само собой. Ботов не полагается — они явно выходят за рамки бюджета. Игроки обязаны развлекать себя сами.

Предупреждаю сразу: об одиночной игре мы пока не знаем почти ничего, и все нижесказанное относится исключительно к командному сетевому режиму в исполнении Nerve Software (которую мы помним по ее трудам над American McGee's Alice), прилепленному сбоку к исходной одиночной Return to Castle Wolfenstein в самом конце работы над проектом.

КУШАТЬ ПОДАНО
Позвольте для начала перечислить формальные новинки, предложенные нам разработчиками, а затем попробовать описать игровой процесс.

Итак, самая заметная новация (один к одному, к слову, срисованная с режима assault в Unreal Tournament) — цели, которых полагается достигать командам. Нападающим надо успеть за отведенное время взорвать стену, пробраться внутрь, забежать за документами, а оттуда уже рукой подать до радиорубки. Если радио захвачено — финиш, победа окончательная, обжалованию не подлежащая.

У обороняющихся задачи несколько однообразнее: не дать нападающим взорвать стену, пробраться, забежать и подать той самой рукой. То есть не то чтобы совсем не дать, но продержаться отведенное время. Для этого им дано несколько преимуществ: пулеметы, расставленные в специальных бойницах, постоянно ведущаяся бомбардировка побережья, наличие всего одной "точки проникновения" и удобно расположенные места возрождения мертвецов.

Следующая новинка касается как раз их, трупиков. При получении смертельного ранения боец падает на пол и довольно долго издает призывные звуки, как лебедь в период любви. Если медик успеет прибежать и воткнуть шприц куда надо, джон смит встает и идет, чтобы продолжать играть в баскетбол, правда, только с половиной "здоровья". Если санитар занят — придется отправляться на тот свет, дабы чуть-чуть подождать (время ожидания задано создателями карты разным для разных команд). Причем возрож-



Ничего, ничего, потерпи, браток, сейчас подлечим — и снова в бой, фрицев крошить...



Лучший огнемет в играх последнего времени. В это пламя верится сразу и навсегда.

дение происходит для всех трупов в пределах команды одновременно, это так называемая "волна подкреплений".

В ожидании пресловутой волны следует хорошо подумать о том, нужен ли ты команде, и если да, то зачем. По результатам размышлений нажатием нескольких кнопок (очень, кстати, неудобно сделанных) можно выбрать себе другой класс или поменять набор оружия. А затем спокойно дожидаться возрождения, летая этаким призраком над полем битвы и наблюдая за действиями живых.

Смена оружия — тоже, если говорить формально, новинка. Дело в том, что настоящий солдат поднять и носить с собой два ружья одновременно не способен (и уж тем более автомат и огнемет или ракетницу). И потому на старте придется выбирать, с чем идти на поле брани, не забыв учесть, что тяжелые виды оружия сильно замедляют бег (есть возможность "спринта", но недолгого). К одному "основному" оружию можно взять немного "запасного" — пистолет, гранаты, нож и т.п.

Наконец, последняя новация — классы и их свойства. Дабы не усложнять, классов всего четыре, и это окончательное решение — в готовой игре они будут теми же самыми. Солдат, инженер, медик и лейтенант. Чтобы заставить игроков выбирать разные классы, а не один, самый сильный, решение было принято по-детски простое: каждому "слабому" классу выдана функция, без которой миссия невыполнима. Инженер взрывает стены (а без этого вообще ничего сделать нельзя), медбрат лечит и воскрешает, лейтенант раздает патроны. Секрет последних двух в том, что на самом уровне нет ни "здоровья", ни патронов, а волны подкреплений довольно редки, так что защитники, погибшие при хорошей атаке или растратившие боеприпасы, имеют все шансы не дождаться очередного оживления и всего лишь наблюдать с того света триумфальный бег захватчиков к документам.

В остальном классы поддержки выглядят довольно нарочитыми и бесполезными. Нет, безусловно, они умеют стрелять, бегать, инженер чинит все любое, до чего дотянется, попутно всегда готов обезвредить вражеские

…настоящий солдат поднять и носить с собой два ружья одновременно не способен…

динамитные шашки, а лейтенант даже способен вызывать артиллерийские удары и самолетные бомбардировки, но толку от этого очень мало: ведь они работают только на открытом месте, причем с некоторой задержкой, а защитники просто обожают сидеть за толстыми стенами...

Да и "мана", потребная для выполнения специальных функций каждого класса, растет весьма неспешно, так что заметную часть времени все, кроме рядовых солдат, проводят в ожидании, пока смогут сделать что-нибудь полезное...

МЕШАНИНА

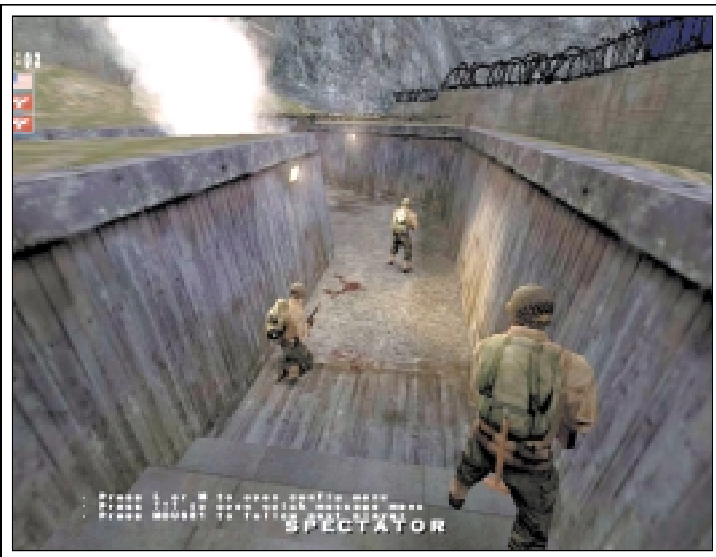
Результат внедрения всех этих новинок — полная неразбериха. Со всех сторон, на первый взгляд, идет бой, а если приглядеться — просто в нескольких местах на берегу расставлены невидимые генераторы взрывов, срабатывающие абсолютно регулярно и предсказуемо. Точки, где все происходит, рекомендуется пробегать быстро.

Отличить, на какой стороне ты воюешь, можно только по крикам комментатора: "Шнель!" — значит, ты немец. Остальное одинаково. Как написано в инструкции, любой боец способен раздобыть и удержать в загребущих лапах любое оружие. Ну, если оно положено ему по классу — субординация превыше всего. То есть "шмайсер" американский солдат способен освоить, если найдет, а вот кнопку на динамитной шашке нажать — увы, сложновато-с. Но, опять же, чужое оружие в эти самые лапы попадает нечасто: с чем родился, с тем и пригодился. Особенно приятно, когда пригождается огнемет...

Чтобы жизнь медом не казалась, впечатляющие артиллерийские удары и бомбардировки с самолетов не действуют на неодушевленные объекты, в частности, на слабенькую стеночку, разлетающуюся в клочья от трехсот граммов динамита, лежащего в метре от нее и ярко пульсирующего красным светом.

Похоже, отказавшись от претензий на реалистичность, вместе с водой выплеснули и ребенка: пострадала целостность и внутренняя логика происходящего. А потому получилось почти по Станиславскому: не верю! Да, возможно, этот конкретный уровень не дает проявиться великим достижениям, но мне почему-то кажется, что с таким набором классов и подходом к балансу нельзя сделать интересную командную игру. Слишком примитивно.

Впрочем, подождем до ноября-декабря. Теша себя надеждой, что одиночный компонент игры будет именно таким, каким мы хотим его видеть. Во всяком случае модели в игре симпатичные. И пусть Gray Matter не повторит ошибок Nerve Software...



И как этот лейтенант догадался, куда наши побежали?.. Хорошо хоть, не очень точно указал, так что авианалет прикончит не всех.

Первый взгляд

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS
(TRIAL-ВЕРСИЯ)
www.lucasarts.com/products/battlegrounds

Жанр
RTS

Дата выхода
4 кв. 2001 г.
Объем демо-версии
73,3 Мбайт
(см. ее на нашем диске)

Разработчик/издатель
LucasArts
www.lucasarts.com

СУТЬ
Ремикс Age of Kings во вселенной Star Wars. Пока довольно бездарный.

ОСОБЕННОСТИ
В полной версии можно будет убить Дж.Дж.Бинкса и уничтожить Bespin Cloud City за невыдачу, укрывательство и недоносительство.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 233+, 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт; 96 Мбайт для Windows 2000/XP), PCI- или AGP-видеокарта с 2 Мбайт ОЗУ (рек. 4 Мбайт), DirectX 8.0a.

Как известно каждому уважающему себя синефилу, “Звездные войны” суть скопированная Дж.Лукасом (George Lucas) нетленка Акиры Куросавы (Akira Kurosawa) “Kakushi toride no san akunin” 1958 года выпуска. Пожилой Оби-Ван более чем слегка похож на главного героя названного эпика самурая Тахеи, а R2-D2 и C3-PO — лишь инкарнации двух полоумных приятелей Тахеи, помогавших ему спасти японскую принцессу от напастей.

КЛОНЫ АТАКУЮТ!

Андрей ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Заклинания “игра будет похожа на что угодно, кроме клона Age of Empires в антураже Star Wars” привели к закономерному финалу: Galactic Battlegrounds выглядит, играется и чувствует себя как скверная тотальная конверсия Age of Empires в декорациях Star Wars. Фактически, LucasArts следует поместить на коробку в качестве эпиграфа легендарную реплику принцессы Леи в адрес Хана Соло: “Лучше я поцелую wookie!”.

Premise, или, как говорят буржуазные аналитики, предыстория нашей сегодняшней беседы изложена в далеком апрельском номере любимого всеми без исключения издания: с театральным карабасбарабасовым хохотом на слегка заплесневелую RTS-сцену выкатывается заметно раздавшаяся за последний год в талии LucasArts (LA). В одной руке у LA большая дворницкая снегоуборочная лопата для эффективного загребания ваших денег, в другой — сверкающий самоварным золотом движок Age of Kings (она же в девичестве Empires) с неоновой надписью Star Wars: Galactic Battlegrounds (GB) на борту. LA обводит притихший зал мечущими молнии безумными глазами, топает ногой и кричит: “Всем трепетать!!!”.



Как неопровержимо свидетельствует интерфейс, Darth Vader — это просто псевдоним некоего Andrey Ohm.

ВСЕ ТРЕПЕЩУТ
...Доступный в trial-версии ошметок геймплея оставляет ощущение не слишком удачной шутки: символизирующие Yavin IV (это где в Return of the Jedi располагался генератор защитного поля Death Star и проживали плюшевые карлы evocks) спрайты словно бы явились из южнокорейской тотальноконверсии StarCraft на фэнтезийную тему, масштабы отчаянно не соблюдаются (голенастые тонконогие Stormtroopers почти равны по росту AT-ST), сооружения похожи на что угодно, кроме аутентичных строений из Star Wars, а впереди всего этого безобразия Darth Vader успешно рубит светошашкой бронированные охранные башни, морщась от множественных прямых попаданий.

Ко всему прочему у игры престранное звуковое оформление — перестрелки заставляют вас всерьез беспокоиться за здоровье звуковой карты: ведь не может же, думаете вы, эпическая битва звучать как симфония гадких щелчков, шипений и потрескиваний?!



Вражеские здания разрушаются по одной схеме: образовав вокруг них хоровод, все наши наличные войска во главе с Дартом В. монотонно долбят сооружение, не обращая внимания ни на какие внешние раздражители.

МАДЕ ИН Ж***

Поскольку известные науке крупные наземные сражения в SW-вселенной до сих пор насчитывали только имперскую атаку на Hoth и воспетую одноименной кошмарной недоигрой битву за Naboo, LA в очередной раз идет по кривой, замусоренной и поросшей неприятным сорняком тропинке "дорисуем-ка побольше наземной техники по старым скетчам, неиспользованным в фильмах". При этом в дальних кустах все еще валяется бездыханное тело Force Commander, пытавшейся поразить нас аналогичной вещью.

Сообщения о том, что наше воинство подверглось нападению, игра рисует строго посередине экрана, выделяет красным цветом и всегда для убедительности снабжает тремя восклицательными знаками.

В демо-версии девелоперская фантазия не заходит дальше сомнительных шагающих штуковин (более легкого класса, чем AT-ST) и замлеройных танков (даже не спрашивайте), но уже к релизу нам обещаны десятки нововведений вплоть до водоплавающих войск для каждой из рас. Думать от этом страшно и не хочется. Уже сейчас игра хвастается жутковатым суррогатом воздушных боев: изумленный движок AoK, который до сих пор поднимал в воздух только спрайтовых птичек-статистов, страшно пучит глаза и рвется из упряжи, не обращая внимания на все глубже вонзаемые ему LA в бока шпоры. Tie Fighters в результате странно выглядят и как будто ползают по земле под ногами пехотинцев.

На самом деле, конечно же, основная проблема GB заключается не в неполном служебном соответствии духу вселенной Star Wars. Главная неприятность здесь в следующем: придав игре все внешние атрибуты RTS, разработчики не потрудились запустить приводящие все это в действие механизмы. Юниты откликаются на команды с некоторой задержкой. Деятельность алгоритмов путенахождения заставляет меня вспоминать избитое присловье про бешеную собаку, для которой семь верст не крюк. Теряется смысл многообразия видов войск — все равно в ходу только популярная формация "толпа". У подчиненных повышенная самостоятельность: любимым их занятием являются

…любимым их занятием являются прогулки по карте в самоубийственных попытках лично напасть на укрепленные повстанческие базы.

прогулки по карте в самоубийственных попытках лично напасть на укрепленные повстанческие базы.

Со многими вещами по мере сил справляется движок, который, в частности, умеет автоматически выстраивать совершающие марш-бросок юниты более-менее компактными колоннами, но его усилия не отменяют очевидного: перед нами заготовка, болванка стратегической игры. Зачем такое показывать публике и в особенности кровожадной прессе — решительно непонятно.



ПЛЮШЕВЫЙ ГЕНОЦИД

Вместе с тем интерфейс, унаследованный Известно От Чего, намекает на будущее величие: древовидные технологии, строительство, tech levels (аналог эпох в Age of Empires), multiplayer и высокое разрешение экрана (демо-версия настаивает на стыдных 1024x768) обещают несколько смягчить наш будущий приговор. Занятной вещью должна оказаться возня с джедаями: теоретически, даже в демо-миссии Дарт Вейдер способен не только разговаривать гайморитным голосом и ходить в штыковые атаки. На практике, однако, заявленная в интерфейсе сила Posess не используется — трудно попасть курсором в суетящихся тараканами повстанцев, проще расстрелять.

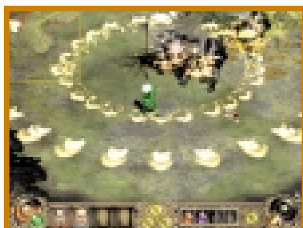
Здесь я должен рассказать вам об одной из чернейших conspiracies вселенной Star Wars, известной в узких кругах под кодовым названием evocks holocaust. Как все мы помним, в результате действий Люка и его команды на вышеупомянутом спутнике Yavin IV была уничтожена болтавшаяся на его орбите Death Star, чем, собственно, и заканчивается Классическая Трилогия. Однако, как скажет вам даже начинающий астроном, взрыв объекта такого размера вблизи от обитаемой планеты привел бы к бомбардировке райского спутника градом обломков с последующей неизбежной гибелью всего живого. Те evocks, которым чудом удалось бы пережить последствия деяний свободолюбивых джедаев, никогда уже не увидели бы солнца — поднятое обломками пылевое облако окутало бы планету на несколько тысяч лет.

Наверное, мы никогда не узнаем, зачем Лукасу понадобилось с такой звериной жестокостью истреблять популяцию плюшевых медвежат-эвоков и почему LucasArts продолжает гробить SW-лицензию бездарными и уродливыми играми.

И кто, в конце концов, убил Кеннеди?!

P.S. Во всех италоязычных версиях Star Wars R2-D2 почему-то переименован в C1-P8. Вероятно, в русской версии ему грозит переименование в E2-E4...

Последний взгляд

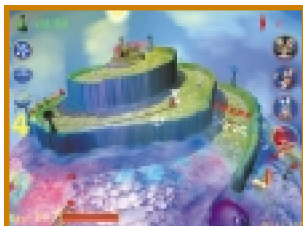


THRONE OF DARKNESS

Короче, если кто-то еще не понял — это не Diablo. Да, Click Entertainment есть над чем работать, и патчи, судя по всему, будут многочисленными, но игра — этого у нее уже не отнимешь — хороша, самобытна, свежа. Наша с вами игра, друзья.

СТР. 54



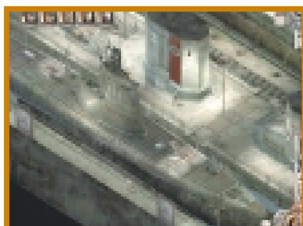


"САМОГОНКИ"

Игра, не похожая на остальные. Как всегда у K-D LAB.

СТР. 62



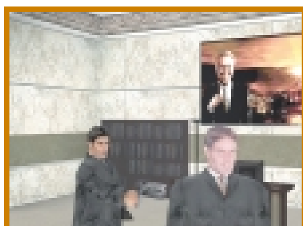


COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

Название игры на редкость точно передает суть: та же гениальная Commandos, но в два раза лучше. Триумфальное возвращение веры в человечество.

СТР. 72



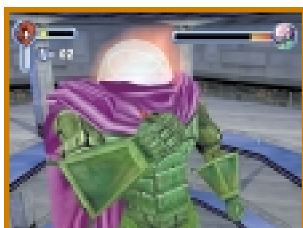


RED FACTION

Последний и самый харизматичный сын Half-Life. Другие дети до свершения Великой революции производительности ПК появятся вряд ли. Венец жанра!

СТР. 75



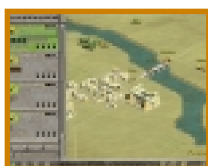


SPIDER-MAN

Красивый, увлекательный комикс. Смешная, динамичная, разнообразная игра.

СТР. 86

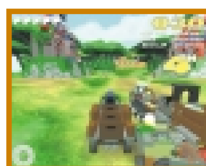




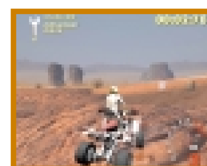
TRADE EMPIRES
СТР. 58



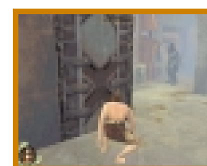
REAL WAR
СТР. 89



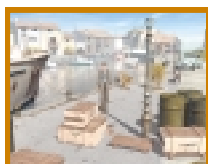
LEGO RACERS 2
СТР. 67



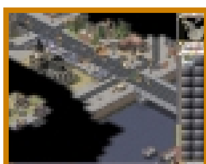
PARIS-DAKAR RALLY
СТР. 78



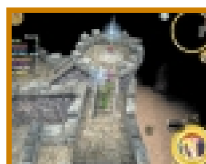
PLANET OF THE APES
СТР. 80



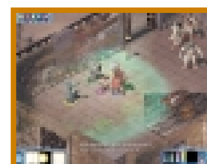
THE MYSTERY OF THE DRUIDS
СТР. 69



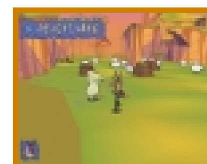
COMMAND & CONQUER: YURI'S REVENGE
СТР. 52



MAGIC & MAYHEM: THE ART OF MAGIC
СТР. 65



POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR
СТР. 82



LOONEY TUNES™: SHEEP DOG N' WOLF
СТР. 91

Последний взгляд

COMMAND & CONQUER: YURI'S REVENGE (RED ALERT 2 EXPANSION PACK)

www.westwood.com/games/ccuniverse/redalert2/index.html

Жанр
Пародия на RTS

Разработчик
Westwood Studios
www.westwood.ea.com

Издатель
Electronic Arts
www.ea.com

Сложность	высокая
Графика	3,2
Сюжет	1,2
Музыка	4,1
Звук	3,4
Управление	3,5
Интересность	2

СУТЬ
Крайняя степень человеческого падения. Дно жанра RTS и филейная часть вселенной C&C.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/NT/2000, Pentium II 266 (рек. Pentium II 450+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), SVGA-видеокарта с 4 Мбайт ОЗУ (рек. 3D-акселератор), 4x CD-ROM, DirectX 8.0, полная версия Red Alert 2.

НЕ СМЕШНО

Величайшим гэгом в балагане Yuri's Revenge (YR) является, вне всякого сомнения, то, что Удо Кир (Udo Kier), исполнитель роли бесноватого Юры, не далее как нынешней весной председательствовал в жюри московского недокинофестиваля по имени, простите, "Лики любви", гулял по Красной площади, улыбался Василию Блаженному и даже, кажется, купил у кичменов на Арбате дворницкий треух.

Андрей ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Ассоциативный ряд будет примерно следующим: теплая водка "из горла" возле подземного перехода, телепузики, покемоны, Пикачу, телесериал "Менты" и все его побочные ветви, Yuri's Revenge, передача "Моя семья" и усы ее ведущего, запах московского метрополитена утром буднего дня в час пик, книги в мягких обложках с названиями вроде "Лох — это судьба", химический "джынтоник" в полуторалитровой пластиковой бутылке, фаст- (он же джанк-) фуд и песня про "восемнадцать мне уже". Приятного аппетита.

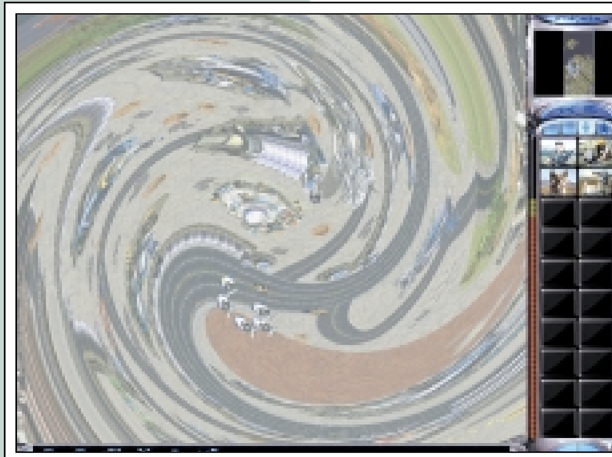
Играть в это, конечно, нельзя. Red Alert 2, игра сама по себе сугубо безобразная, с нынешним аддоном расцвела новыми красками клинического идиотизма: в первой же миссии революционная Красная А. по ошибке проваливается в кромешный мезозой и там в течение пары десятков минут палит из афтоматофф по набегающим с двух сторон сильно пикселизированным тиранозаврам. В окрестном озере в это время дружелюбно бьет хвостом диплодок.

НАИВНО. УЖАС
Отрывок из книги "10000 полезных и приятных дел, которые можно и нужно делать вместо игры в Yuri's Revenge" (М., 2001. Б-ка журнала Game.EXE):

"...откройте список прилагающихся к Word'у шаблонов, выберите из них "резюме изысканное", со вкусом внесите туда список своих достижений за последние несколько лет и разошлите по инстанциям...

...наполните обыкновенную стопку абсентом, вылейте в коктейльный бокал. Добавьте туда же равную долю охлажденной водки. В получившуюся смесь выплесните содержимое полной банки с тонизирующим напитком Red Bull, внимательно осмотрите результат "на просвет", возьмите бокал в правую руку, левой закройте поплотнее глаза (и не забудьте предварительно пристегнуть ремни безопасности)...

...откройте книгу маэстро Ле Бона "Психология толп" и начните читать по порядку, не перескакивая через абзацы. К тому времени, когда вы доберетесь до



Явившийся к нам из детских фантастических мультфильмов эффект использования машины времени. "Автоботы, трансформируемся!!!"

середины кампании Союзников, Ле Бон объяснит вам, как манипулировать массовым сознанием не вставая с горшка и метать из кончиков пальцев смешные синие молнии...

...возьмите килограмм девятидюймовых гвоздей с золотыми шляпками и сделайте +++++++БОРО+++++++...

...поставьте компакт-диск Raekwon the Chef "Immobilarity" (Loud/RCA) туда, куда вы привыкли ставить компакт-диски, выкрутите "джогдаел" или его суррогат на максимум, сделайте сложное лицо, надуйте щеки и серьезно кивайте головой в такт извергающейся из колонок концентрированной житейской мудрости..."

И еще 9995 пунктов.

ЖУКОУ

К вопросу о БОРО. Один из последних Великих Писателей Земли Русской Влдмр Сркн недавно рассказал Одному Глянцевому Журналу любопытную историю из своего детства о том, как маленький Володя Сорокин слепил из пластилина (я полагаю, зеленовато-коричневого) крокодильчика и положил его на ночь на батарею — погреться. Поскольку была конкретная зима и батареи шарашили на полную катушку, утром вместо крокодильчика Володя обнаружил лужицу бурой массы. "Как я рыдал!.."

К крокодильчику мы еще вернемся, а YR... А что YR... Беспринципными папакарлами из Westwood придумана третья противоборствующая сторона — Юрины психовойска, выкрашенные в ядовитый фиолетовый цвет. Специфическое чувство юмора девелоперов бушует здесь с подлинно недетской силой тропического урагана, как бы искупая тем самым относительную вменяемость недавнего Emperor: вместо харвестеров друзья бедного Юрика используют в добыче ресурсов живых рабов, а на вооружении ренегатов состоят словно сбежавшие из трехкопеечной sci-fi-классики пятидесятых летающие блюдца и гигантский человеческий мозг на гусеничном ходу. Не отстают традиционные Советы & Союзники: среди приобретений первых я обязан отметить реактивный бомбардировщик и бомжеватого сиволапого коммандо по имени Борис (с ударением, конечно, на первом слоге), вторые могут похвастаться идиотской консервной банкой Mobile Fortress и Robot Tank, который умеет гордо плевать на исторгаемые Юриными психоизлучателями волны. Опытные пользователи продукции Westwood, конечно, уже догадались, что разумный человек ничем из вышеперечисленного пользоваться все равно не будет, предпочтя всему многообразию местной фауны самый тяжелый танк (желательно в самых невероятных количествах) из имеющихся в наличии — никакой сколько-нибудь эффективной защиты от Tank Rush игра так и не обрела.

Представьте себе специальный больничный стол на колесиках, на котором разложено несколько десятков красивых хромированных скальпелей, пинцетов, салфеткодержателей и иной сложной утвари. Вы тщательно моете руки, надеваете хирургические перчатки и выбираете — что?.. Правильно, ржавую и грязную кувалду.

И ОТРАВИМСЯ, *****, ЯДОМ

Самый любопытный эффект от знакомства с YR: уже через пару миссий игра начинает по-настоящему раздражать. Прямо до кровавой пелены перед глазами и желания вынуть диск из лотка и попрать оный ногами. Диагноз тем более любопытный, если знать, что материнская игра Red Alert 2 вовсе не вызывала таких сильных чувств, и подлинная причина этой коллизии в том, что аддон бессмысленно, неоправданно сложен. Сложен, поймите правильно, не блестящей тактической замороченностью Commandos 2, а типичнейшей для Westwood тупой настойчивостью записного душевнобольного: к примеру, пока хватит ресурсов, AI будет отстраивать поруганные нами tesla-башни — но исключительно на месте только что разрушенных.


Во избежание недетских неожиданностей бигмачечная замаскирована под McBurger Kong.

А вы говорите, стратегия. Какое там... "Основной нашей задачей, — вещает Westwood в FAQ к YR, — было сбалансировать новые войска и третью противоборствующую сторону". Лучше всего баланс становится заметен, когда мы получаем возможность слепить в Cloning Vats клоны Тани, Бори или Юры Прайм.

В общем, искусно вылепленный Westwood много лет назад RTS-крокодильчик явно перегрелся на батарее: YR растекается по вашим рукам неиграбельной бурой массой, перегруженной неиспользуемыми войсками, с одной rush-тактикой на все случаи жизни и с видеовставками столь кошмарными, что мы от страха не напишем о них ни слова. И если, например, RA2 мелькал со своими детсадовскими миссиями в роли необязательного weekend-развлечения, то YR делает замысловатые щщи и настаивает на своей безоговорочной серьезности. Не имея на это, заметим, ни малейших прав и оснований.

P.S. Да, к сожалению, все и впрямь НАСТОЛЬКО плохо.

P.P.S. Весьма многозначительный юнит в Юриной армии — снайпер по кличке Virus, плюющийся в прохожих ядовитыми стрелами. Жертвы раздуваются вдвое против своего обычного размера и с хлопком взрываются, оставив после себя облачко зловонного ядовитого газа. Примерно сходные вещи происходят сейчас стараниями Westwood со вселенной Command & Conquer.

...А только что под горячую руку береговой артиллерии попал взвод гигантских боевых кальмаров. Повар сказал — в суп!



Последний взгляд

THRONE OF DARKNESS
www.throneofdarkness.com

Жанр
Diablo-клон

Разработчик
Click Entertainment
www.clickent.com

Издатель
Sierra Studios
www.sierrastudios.com

Сложность	высокая
Графика	4,8
Сюжет	4,5
Музыка	4,7
Звук	4,2
Управление	4,4
Интересность	**4,5**

СУТЬ
Diablo-клон, конечно, но самобытный, со своими методами баланса. Не без недочетов, но милый и увлекательный. А какие здесь деревья...

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000/NT, Pentium II 266 (рек. Pentium II 400), 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), SVGA (8 Мбайт ОЗУ), 4x CD-ROM, DirectX 7.0+, 700 Мбайт на жестком диске.



БРАТ КУРОСАВЫ

Александр ВЕРШИНИН, Господин ПЭЖЭ

“Являясь почти сакральным символом сокровенных верований, устоев и законов японского народа, меч представлял и прошлое, и настоящее. Он был своеобразным средоточием духовной, политической и боевой силы, принадлежащей его обладателю. Подобный символизм приводил к тому, что каждое событие прямым или косвенным образом связывалось с катана”.

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Чтобы стать настоящим самураем, Миамото-сан с детских лет выходил в деревню и отрубал там несколько пейзанских голов в неделю. Благодаря чудесам современных технологий эта уникальная возможность дарована и нам, не являющимся элитой японской аристократии. Приветствуйте Throne of Darkness, реинкарнацию дзэнского опыта и духовной дисциплины японского воина.
Примечание: рубить придется гораздо больше, чем древним.

Вполне естественное положение для страны, в которой, чтобы что-нибудь доказать наверняка, принято вспарывать себе брюхо или отрезать конечности. И Throne of Darkness в этом смысле — стопроцентная “японская” игра хотя бы потому, что именно здесь впервые в истории компьютерных игр NPC совершает ритуальное самоубийство, сепукку. Ну а какая сепукку без характерных доспехов и мечей, архитектуры и классов героев? А количество персонажей? — Их ровно семь. Коннитива, Куросава-сэнсей.

...Они не подкачали — все оказалось очень прилично. Да, игровой интерфейс так до конца и не исправлен: по-прежнему без лишних движений нельзя “заместить” одну вещь другой в окошках вроде Identify или Customize; да, задержки идентификации и создания вещей так ни к чему и не привязаны по смыслу и просто действуют на нервы; да, большую часть времени приходится тупо ждать чего-то (апгрейда, маны, жизни). Но зато как работает клавиша Alt, показывающая названия лежащих на полу предметов! Ведь это явно удобнее — один раз нажать и забыть, нежели удерживать постоянно. И, конечно, автосортирующиеся предметы, а также постоянно доступные кузнец и священник — сверхпроводники нирваны в жизнь простого игрока. Незачем ходить в город, незачем думать о свободном месте (ненужные предметы сдаются кузнецу немедленно, а потенциально полезные складываются “в руки” одному из пяти запасных персонажей). Чистый, незамутненный раствор праны в нир-



Ничто не может укрыться от священного огня богини Аматерасу-оо-миками!

ване. Клик-клик-клик, кто на новенького?

С деньгами, правда, тоже небольшой прокол — их мало. Привыкшие к избытку злата дьябломаны будут в шоке, когда поймут, что на полноценный апгрейд оружия в любой момент времени нужно вдвое больше золотых, чем они набрали за всю игру, а промежуточный апгрейд почти ничего не приносит... Полагаем, все помнят, что камешки "второй производной" (gems, не добавляющие собственных магических атрибутов, но увеличивающие атрибуты "обычных" предметов, вставленных в оружие) работают только тогда, когда вставляются за один прием с тем, на что действуют? Скажем, воткнули в меч одну бутылку редкой крови и пять gems нужного вида — и получили вместо +5 к здоровью и ки по +25 к тому же самому. Только вот денег на это потребуется (если в мече есть двадцать дырок) тысяч 15, не меньше, а втыкать "по частям" бесполезно, только все разом — следующие gems не подействуют на уже вставленную бутылку. А где же их взять, эти тысячи?..

Впрочем, так ли это все важно? Оружие, броня и магическая бижутерия — в изобилии. Благодаря тому что предметы становятся доступны задолго до обретения соответствующего уровня, все действия планируются загодя, и развитие героев не знает ни секунды простоя...

Но довольно предисловий, негоже самураю откладывать начало битвы.

НАС МАЛО, НО МЫ САМУРАИ: ГЕНЕЗИС

Воодушевленные опытом демоверсии, мы сразу же решили выбрать из завещанных Куросавой семи самураев четырех и прокачивать только их. Но лишь вышли из родного замка — поняли, что смерть бродит рядом с нами, невидимым пятым членом команды. Молодые и неопытные, мы делим опыт на четверых (и его в итоге не хватает, приходится бегать чуть ли не с перочинными ножиками), да и вражеских снарядов очень уж много... Как результат здоровье быстро кончается сразу у всех.



Кузнец материализуется по первому зову — словно чертик из коробочки. Постричь, побрить, подковать? Недорого.

К счастью, мы вовремя вспомнили, что даже знаменитая семерка никогда не бегала толпой. Самураи действовали парами, а то и в одиночку. Ну а оптимум, решили мы, обязан лежать где-то на хорошо разведанной территории: взяв одного персонажа, мы повели его, надеясь, что вчетверо больший опыт легко компенсирует одиночество. Опять же, мы не роботы, мы умеем ловко управлять, нарезая вокруг монстра круги и уворачиваясь от выстрелов. Авось получится...

С деньгами, правда, тоже небольшой прокол — их мало. Привыкшие к избытку злата дьябломаны будут в шоке, когда поймут, что на полноценный апгрейд оружия в любой момент времени нужно вдвое больше золотых, чем они набрали за всю игру…

Но нет, получаться-то получается, да только что делать, когда здоровье на исходе? Прикладываться к бутылочке? Можно, но ведь каждая целительная склянка на счету, и врачевать себя таким образом после очередного дракона — значит вылететь в трубу. На что тогда будете идентифицировать и апгрейдить оружие (хороший апгрейд легко тянет на десятки тысяч золотых)? К счастью, есть добрый доктор даймье — лечит хоть и медленно, но бесплатно. Пользуйтесь по мере возможности!

Словом, в конце концов мы остановились на варианте с двумя героями: один работает, второй отдыхает; когда здоровье или ки падает до нуля, меняем ребят местами и продолжаем кровавую жатву. И, вы знаете, идея оказалась работоспособной. При необходимости, особенно против одиноких, но крупных боссов, можно и вдвоем выйти. Если, конечно, использовать правильную тактику.

В качестве первой пары были выбраны Brick и Archer. Brick'у была выдана молодецкая дубина (все-таки самый упитанный), а Archer'у, как и положено, лук. Магию решили почти не использовать (кроме пассивных вариантов), чтобы не отвлекаться от шинкования врагов. "Будем проще" — что может быть веселее этого девиза!

Однако совсем весело и просто бывает только на словах, а в жизни приходится вдумчиво искать оптимальные методы смертоубийства. К примеру, лучник умеет стрелять за пределы экрана (причем дальше, чем монстры), так в чем проблема — заходите, запоминайте, где стоят враги, а затем спокойно расстреливайте их издалека, ориентируясь на звук. Ну а для еще более серьезных нужд приходится выполнять команду "Стройсь!" и использовать всевозможные универсальные тактики.

Благодаря наличию ролей и установкам агрессивности по-

Сейчас кому-то будет очень больно. И вовсе не нашим воинам, как могло бы показаться неопытному наблюдателю.





Кто не спрятался, я не виноват. Особенно сильно достается находящимся в близком контакте…

чти из любой комбинации персонажей можно собрать боеспособную группу. Даже наши Brick и Archer могут похвастаться двумя разными типами поведения: а) "стоим вместе и вместе же бьемся с боссом" и б) "ты бегай вокруг, отвлекай на себя мелких гадов, а я в это время буду разбираться с боссом".

Поначалу было легко. Враги послушно ложились, неиспользованные очки опыта и магии копились за ненадобностью, найденные побрякушки добавляли достаточно баллов, чтобы удержать любое оружие в пределах своего уровня... Но счастье довольно быстро кончилось. Уровню к двадцатому злобные ведьмы-лучницы начали требовать аккуратности, здоровье стало предательски быстро утекать... Хорошо еще, что здесь нет понятия усталости и бегать можно сколько угодно, ожидая, пока напарник подлечится. Да и "правильного" оружия просто не было — из боссов выпадали лишь мечи, но ведь в команде не сложилось ни одного самурая, достойно владеющего катаной. А денег на покупку и апгрейд было так мало...

В общем, чтобы не тратить все доступное время на одну пару персонажей, мы решили попробовать альтернативный вариант. Как любит повторять Leader, "Give it to a servant!"...

ШКОЛА КАПИТАНОВ

Любимый Wizard-класс... Чтобы раскрутить его, пришлось изрядно потрудиться. В толпе размахивающих дубьем простолюдинов маг теряется и набирать XP-очки просто не успевает. Почему? Во-первых, из-за постоянной нехватки маны. Это реальная проблема на протяжении почти всей игры. Позволить себе шопинг в виртуальном магазине можно только тогда, когда дублоны начинают сыпаться из врагов сотнями. А в остальное время финансы приходится беречь для идентификации и доведения до ума вещей — благо, заклинание определения качеств предметов авторами игры было невзначай забыто. И верно, чай не Diablo.

Стоит жертве сделать шаг влево или вправо — и она оказывается повернутой к вам тем самым загадочным торцом, попасть в который может только Робин-сан из префектуры Локсли.

И во-вторых. В сумасшедшей буче, которая неизменно заваривается на экране при появлении противника, прицелиться в выбранную цель — задача для Вильгельмов из семьи Теллей. Виноваты и угол зрения, и минимальная допустимая дистанция между персонажами, и крохотные размеры поражаемой поверхности. Не понимаете?

Разработчикам игры не удалось достичь ощущения объема, глубины персонажей. Когда назревает серьезная потасовка, просыпается застарелая паранойя маленькой девочки Алисы, любившей общаться с колодой игральных карт. Вот и перед нами носятся сплошь валеты и джокеры. Подбегают совсем близко друг к другу — и по-матросовски заслоняют своей картой коллег по цеху. Та же картонная проблема мешает реализации заклинаний класса что-то-ball или где-то-bolt. Поставьте карту на ребро и взгляните на нее: тонкая линия. Чтобы попасть в цель, необходимо поразить ее прямо в торец! Чтобы метнуть fireball в нехорошего японца, надо целиться, условно говоря, в его позвоночник. Ни конечности, ни туловища, ни тазобедренного комплекса для метательного снаряда (правило распространяется не только на заклинания, но и на стрелы) не существует. Нет объема! Стоит жертве сделать шаг влево или вправо — и она оказывается повернутой к вам тем самым загадочным торцом, попасть в который может только Робин-сан из префектуры Локсли.

Впрочем, настоящего самурая подобные мелкие сложности испугать не могут. Берем лук. Берем меч. И, лишившись маны, мучаем тетиву и бряцаем клинком до тех пор, пока уровень в традиционно красной колбе не упадет до катастрофически малых величин.

Испытания одиночеством продолжались довольно долго — вплоть до 8-10 уровня в классе. Затем в дело был введен Swordsman...



О, великий и ужасный О-кунинуши, бог земли! Заклинаем тебя: нашли на головы этих несознательных что-нибудь нехорошее!

ТУШКИ И БАРБЕКЬЮ

На начальном и среднем этапах игры нет более эффективной мясорубки, чем Swordsman. Мастерское владение двумя мечами и высокие стартовые физические данные делают его идеальным спутником нуждающегося в огневой поддержке мага. С пехотой и лучниками он справляется за пару молниеносных взмахов катанами — вы не успеваете оглянуться, как вокруг остаются лишь многочисленные трупы врагов, горы скарба, а на горизонте маячит страшно израненный, но донельзя довольный Swordsman. Компьютерный двойник Бита Такеши. Вылитый.

Рубака-парень быстро догоняет медленного на разгон мага. Но только в том случае, если Wizard не добрался до десятого уровня. Именно тогда появляет-

ся революционное заклинание Lava Ring, ломающее баланс сил и обеспечивающее благополучное восхождение мага к славе. Его хватит минимум на двадцать уровней! Теперь уже колдун бросается в самую гущу свалки, посреди которой через некоторое время возникает убийственно мощная ударная волна, калечащая, убивающая и раскидывающая останки по округе. Swordsman под руководством незабвенного AI суетится и добивает подранков. Триумф гарантирован.

К слову, о балансе, с которым в Throne of Darkness серьезные проблемы. К примеру, с заклинаниями. С одной стороны, все четыре традиционные магические школы практически идентичны — лишь некоторые спеллы перетасованы и стоят на других местах дерева. Немного сориентировавшись, вы заметите еще более грустную вещь: все серьезные заклинания обладают сходным эффектом. Что убивают, понятно. Но еще они обязательно отбрасывают противника назад, а некоторые замораживают. Вывод? Остается выбрать наиболее экономичное с точки зрения маны и максимально злобное заклятье, коим и является Lava Ring. И зачем было тратить силы на создание целых четырех школ?..

С knockback, отбрасывающим противника эффектом, тоже смешная ситуация. Как же это весело — позиционировать суетливую пехоту врага между собой и стенкой, чтобы затем со всей дури хряпнуть несчастных о холодную кладку! Но у эффекта, прилагаемого к каждому (!) мощному заклятью, есть ряд ощутимых недостатков.

А именно. Более или менее сильные монстры обладают устойчивостью к магии. Их приходится добивать вручную, сталью. И что же делает маг? Помогает? Отнюдь. Стоит лишь самураю загнать премерзкую вражью животину в угол и развернуть полномасштабную акцию возмездия, как услужливый knockback вышибает жертву прямо из-под носа мстителя и уносит в другой угол экрана!

Стоит и любуется
Веткой цветущей сакуры.
А на поясе — длинный меч!

И О ПОГОДЕ

Почуяв близость смерти, некоторые монстры бросаются наутек. Причем не по прямой, а нарезая ровные круги вокруг видимой им одним оси. Если в вашей команде несколько управляемых компьютерным болванчиком героев, они обязательно присоединятся к погоне, организовав компьютерный вариант "Тома и Джерри".

Как уйти от самонаводящейся ракеты? Тестовой лабораторией .EXE открыты сразу несколько способов. Резко свернуть в самый последний момент: вы не реактивный самолет, сдюжите. Можно идти навстречу снаряду под острым углом к вектору его движения. Можно зайцем петлять из стороны в сторону. Можно…

Еще более забавную потеху авторы придумали для главного героя. Когда монстры вырастают и становятся реально злыми, они не гнушаются использовать спеллы, сходные с вашими. Общепризнанными любимцами считаются самонаводящиеся fire-, ice-, earth- и прочие ball'ы. Особое развлечение Throne of Darkness — выйти из-под огня магических батарей. Потребуется немного фантазии и чувство юмора.



Заметили приближающийся сгусток энергии? Почувствуйте себя пилотом современного истребителя — сравнение практически идеальное. Как уйти от самонаводящейся ракеты? Тестовой лабораторией .EXE открыты сразу несколько способов. Резко свернуть в самый последний момент: вы не реактивный самолет, сдюжите. Можно идти навстречу снаряду под острым углом к вектору его движения. Можно зайцем петлять из стороны в сторону. Можно... Придумайте сами, ладно? Редакция Game.EXE уже почти решилась объявить конкурс на самый лучший метод борьбы с самонаводящимися спеллами Throne of Darkness. Соискателя на первое место ждет личная встреча с ББ на нашем локальном полигоне. Как известно, главреды — единственные человеческие существа, обладающие удивительным умением метать молнии и сгустки пламени. Вот и продемонстрируете.

Впрочем, шансов у вас ни-каких. В редакционном чемпионате по Throne of Darkness ББ и его семерка до упора прокачанных и вооруженных самураев вырезали под корень всех конкурентов и навеки заняли престол Темного Даймье. Нам остается утешаться, играя кооперативно, за одну команду. Тоже неплохо...

Короче, если кто-то еще не понял — это не Diablo. Да, Click Entertainment есть над чем работать, и патчи, судя по всему, будут многочисленными, но игра — этого у нее уже не отнимешь — хороша, самобытна, свежа. Наша с вами игра, друзья.

Некоторые напольные текстуры совсем не стыкуются с декларируемым временным периодом. Ну откуда у древних японцев гранаты?



Последний взгляд

TRADE EMPIRES

www.eidosinteractive.com/games/info.html?gmid=107

Жанр
Экономический симулятор

Разработчик
Frog City
www.frogcity.com

Издатель
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

Сложность	средняя
Графика	3,5
Сюжет	2
Музыка	4
Звук	3
Управление	4
Интересность	3,7

СУТЬ

Пособие для начинающих спекулянтов на исторической основе. Вполне может задержаться на вашем винчестере, но старожилом станет навряд ли.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/ME, Pentium II 300 (рек. Pentium III), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 16 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 7.0+.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

300 Мбайт на жестком диске (а лучше все 400).

РАЗ КУПЕЦ, ДВА КУПЕЦ

Экономический симулятор. Еще один. Сколько их уже было — не счесть. Сколько их будет еще — страшно помыслить. Что досадно — все они практически на одно лицо. О боги, когда же вы наконец вразумите нерадивых разработчиков на создание хардкорного симулятора металлургического предприятия с замкнутым циклом производства?!.

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Все, что вы хотели знать об этой игре, — что за рыба и с чем ее едят, — еще месяц назад вам поведал Олег Михайлович. Не припоминаете? Ну что же, повторенье — мать...
Записывайте — способ приготовления:
1. Раздобудьте Civilization любого года выделки или любой ее заменитель.
2. Твердой рукой при помощи острого ножа отделите от тела игры все, что не относится к рыночной экономике.
3. Замените унылые квадратики с цифрами на симпатичные домики и на челноков, снующих по маршруту “Стамбул — Москва” с баулами наперевес.
Можно есть. Исторические события добавлять по вкусу.

Правильный ответ: никогда. Потому что организация производства всю жизнь находилась вне сферы интересов среднестатистического представителя народных масс и вообще — занятие не для средних умов. А исключительно творческих личностей для. Впрочем, пустое. Будем довольствоваться тем, что приготовила на этот раз судьба-злодейка (которую в свете нынешних событий уже уместно переименовать в судьбу-стерву циничную).

А есть у нас сегодня симулятор жизни торгового сообщества. Эдакий, с преподвыподвертом. Слегка, как водится, припорошенный налетом исторических событий нашего с вами многострадального прошлого. Вывалянный, тысызыть, в пыли веков.

Внемлите: заслуженные разработчики в лице Frog City посредством своего творения наглядно показывают и рассказывают, что, мол, money make the world go round, и никак иначе. Вроде как двигателем прогресса является торговля, а вовсе даже не ирония, как имел неосторожность высказаться некий ныне всеми давно уже позабытый древний грек. Проникнитесь, дорогие читатели: каждый коммивояжер, с маниакальностью дятла-лесоповальщика пробивающий себе дорогу сквозь дверь вашего дома в надежде впарить ничего не подозревающим жильцам полвагона утюгов (почти не уступают по качеству изделиям фирмы Bosch, даже



Квадратик с кинжалом в нижнем правом углу сигнализирует об участившихся бандитских рейдах. Охрану как минимум удвоить.

называется похоже), яйцеварок, коферезок и прочей дребедени разной степени бесполезности и неработоспособности, есть не кто иной, как вестник прогресса и тягач эволюции. А вы думали!.. Парируйте, господа дарвинисты, парируйте.

СПЕЦИФИКА ПРОИЗВОДСТВА

Она, безусловно, присутствует. Как уже отмечалось выше, в обязанности вам вменяется создание преуспевающей торговой фамилии при некоторых начальных условиях. Скажем, на дворе пятый век до нашей эры, а за окном какая-нибудь Месопотамия и босоногие месопотамцы. Или век индустриализации, Уэльс и Шотландия. А в кармане меж тем, независимо от географии, лишь вошь на аркане, да и та уже в наглую требует мзду за лизинг домашнего скота. Классическое начало становления империи супермаркетов. А кто обещал, что будет легко? Все будет очень даже средней сложности.

Закончив курс обучения купеческому ремеслу с отличием, можно смело приступать к строительству общенародного счастья с собой во главе колонны. Надо сказать, разработчики очень сильно постарались, чтобы жизнь начинающего экономиста не оказалась расслабляющей штукой. Задавшись целью отыскать для будущего торгового центра мало-мальски удачное местечко, вы тотчас же наткнетесь на коварство ребят из жабьего города: немногочисленные источники ресурсов аккуратно размазаны тонким слоем по как бы трехмерной карте внушительных размеров и не желают попадать в зону влияния любой торговой точки в удобоваримом количестве. Более того, самый дефицитный товар имеет обыкновение водиться лишь в смежных провинциях. В итоге, не успев как следует отдышаться после возведения своего первого рынка, вы будете вынуждены понатыкать окрест целую сеть таких же заведений и связать их в гордиев узел караванными тропами. Если средства, конечно же, позволят.

Индустриализация на марше: за жалкие 3000 фунтов игроку предлагают приобрести новую технологию — выплавку чугуна в доменных печах.



Как только закончится возведение первого рынка, его живописные окрестности начнут обживать поселенцы, желающие вкусить всех известных на данный момент мирских благ. Вы знаете, местные симы — самые настоящие маньяки шопинга. Узнав, что в соседнем городе объявился новый товаропродукт, тут же начинают раскачивать установившийся рыночный баланс, теряют интерес к необработанной древесине и даже аппетит. Дружно ходят на рынок, митингуют против дефицита и готовы платить бешеные тысячи за новоизобретенные заморские хухры-мухры. Делайте соответствующие выводы.

Истории известны случаи, когда ситуация повторялась с точностью до наоборот: вконец устав от товароизобилия, народец начинает привередничать и отказывается закупать предметы роскоши по самым бросовым ценам, тем самым заметно снижая скорость роста личного капитала и загоняя размер прибыли "в минуса". Бороться с этим несложно. Скажем, на складе залежались немодные рубахи — строим в черте города казармы. Вся одежда разойдется влет. Сами понимаете, warcraft — занятие не для чистоплюев. К тому же налицо прямая выгода — когда служивые скупят остатки одежды, на вырученные деньги можно их же и нанять для охраны обозов от разбойников, которые нет-нет, да и начинают зверствовать на протяжении всего пути от Каира до Лагаша.

РЫНОК С ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ЛИЦОМ

Теперь несколько слов о торговцах. Именно торговцы по вашей указке будут поднимать пыль с торговых путей, путешествуя по городам и весям и торгуя, торгуя, торгуя... Естественно, сами они в экономике ни в зуб ногой. Их призвание — выгодно купи-продай. А посему на вас сваливаются дополнительные заботы по измышлению и прокладке множества разнообразных торговых маршрутов. Более того, постоянное слежение за каждым из них заметно увеличит вашу занятость. Следить строго желательно. Войны и катаклизмы вполне способны навставлять палок в колеса вашей торговой системе (опять чума в Европе! повысились цены на медикаменты и упали на все остальное!), что запросто может задвинуть вас в самую глубь долговой ямы.

Приятное нововведение для экономического симулятора — у нас в гостях ролевой жанр. Ведет себя скромно — сидит, примостившись в углу на табурете, и изредка подает голос. Хоть картину пиши — "Бедный родственник в гостях у дяди-миллиардера". Робкие попытки подать голос заключаются вот в чем: каждый торговец в какой-то мере является самобытной личностью — обладает рядом специфических навыков. Скажем, некто Гильгамеш обожает животных, и поэтому караваны под его началом двигаются много быстрее (несомненно, он садист — пускает верблюдов в галоп. Куда смотрит Зеленомир?). А какой-нибудь Мойша передвигается медленно, зато обладает настолько ушлым складом ума, что запросто сможет продать валенки жителям экваториальной Африки, получив при этом многопроцентные барыши. Из вышесказанного следует, что купца, имеющего навык в мореходстве, не стоит отправлять пилотировать телегу с двумя впряженными в нее ослами. Вторая и последняя РПГ-цитата в данной игре: особо удачливые деятели прилавка со временем совершенствуются в мастерстве надувательства наивных покупателей и получают новые — полезные и не очень — навыки.

Одно плохо — когда количество ваших подчиненных переваливает за второй десяток, все эти Хаммурапи (представляете, да? Какого-то захудалого купчишку наречь именем вавилонского тирана. Сплошь и рядом такое имеет место быть в сей забавной общеобразовательной игре), Хересы и Навуходоносоры (вот опять — вы видели?) теряют индивидуальность, и степень удобства управления виртуальными торговцами потихоньку меняет свой знак на отрицательный. Прогресс же тем временем на месте не топчется. Товарное разнообразие постоянно растет, людские предпочтения смещаются, смекалистые конкуренты сманивают покупателя, а у вас уже около полусотни торговых маршрутов... Благословен режим паузы. Не даст разорваться.

А сейчас, дорогой читатель, я скажу самые главные слова. Внемли гласу Метатрона: несмотря ни на что, играть интересно. По крайней мере первые сорок восемь часов.



ПЕРВАЧ

Последний взгляд

“САМОГОНКИ” (MOONSHINE RUNNERS)
www.samogonki.ru

Жанр
Пошаговые аркадные гонки

Разработчик
K-D LAB
www.kdlab.com

Издатель
“1С”
http://games.1c.ru

Сложность	средняя
Графика	4,6
Сюжет	5
Музыка	4,5
Звук	4,7
Управление	4,2
Интересность	

4,6

СУТЬ
Игра, не похожая на остальные. Как всегда у K-D LAB.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium III 500), 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), Direct3D-видеокарта (рек. AGP-ускоритель), 4x CD-ROM, DirectX 8.0.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
300 Мбайт на жестком диске. Многопользовательские режимы: Hot Seat, Split Screen, а также игра на сайте www.samogonki.ru в походовом режиме.

Хитрющие кадавры приложили максимум усилий, чтобы заманить в свои сети как можно больше любителей КРАСИВЫХ игр. “СамоГонки”, в отличие от “Вангеров”, почти не используют воксели, всецело полагаясь на недюжинные возможности наших с вами 3D-акселераторов, но от этого не кажутся менее самобытными — наоборот, трудно найти игру, хотя бы отдаленно напоминающую новое детище K-D LAB по стилю и атмосфере.

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ГОНКИ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
“СамоГонки” только выглядят симпатичной аркадной гонкой, на самом деле ею не являясь. В реальности это удивительное сочетание безумного драйва и неторопливых размышлений, удивительно красивой графики и глубокого игрового процесса. Концепция собирающихся из зарабатываемых во время гонок деталей мехосов позволяет использовать против обычных противников и боссов множество разных тактик, а безумное разнообразие трасс не даст заскучать ни на минуту. И потом, не забывайте про походовый режим! Серьезно, где еще вы можете встретить что-либо подобное?

Планеты (точнее, спутники СамоГа), по которым проложены трассы, представляют собой эдакие шарообразные миры, доверху напичканные всевозможными балясинами, бонусами, ловушками и прочим игровым антуражем. Ощущения странные донельзя: если в других играх можно лишь догадываться, что находится за ближайшим поворотом, то “СамоГонки” этого ничуть не скрывают — просто поднимите камеру повыше и любуйтесь ровно половиной трассы. Если это, конечно, хоть чем-то вам поможет.

Не менее привлекательно и таинственно выглядят сами СамоГцы верхом на своих мехосах: определенно, образы столь несуразных и милых существ могли родиться лишь в головах обитателей КаДаврии — ну кто еще способен додуматься до идеи собирать наездников из заработанных кровью и потом деталей с заклинаниями, порождая на свет откровенно безумные гибриды вроде “красного носатого парня в фуражке с крыльями мотылька за спиной”? И все это едет, кружится, вопит, шумит, толкается, взрывается, искрится, надувается, лопается, рассыпается на части и вновь собирается воедино.



Не обращайте внимание на странное выражение лица Арк-а-на. Он всегда такой.

Вы подумали, что "СамоГонки" уникально выглядят? Абсолютно точно. А теперь послушайте, как они играются.

ШАГ ЗА ШАГОМ

Походовый режим "СамоГонок" — это не что иное, как претворение в жизнь Тайного Заговора Кадавров с целью сорвать крышу всему играющему населению земшара и одновременно талантливый маркетинговый ход.

Признайтесь, что вы не смогли бы пройти мимо коробки со столь завлекательной и СТРАННЫМ мотто, не усомнившись при этом в силе и гибкости собственного интеллекта. При такой царской feature внутренности игры, вообще говоря, даже и не обязаны отвечать самым высоким стандартам: достаточно ввести кнопку паузы — и гонки сами собой получают статус "культовых" практически безо всяких на то усилий со стороны разработчика.

По счастью, в "СамоГонках" походовый режим обставлен с очень мощным размахом, умудряясь при этом оставаться удивительно легким в освоении. Элементарными кликами и drag'n'drop'ами игрок раскидывает по трассе Семена, обозначающие те места, куда устремится мехос при отключении паузы (чем больше расстояние между двумя Семенами, тем выше скорость на этом участке), наделяет каждое из них своим заклинанием (или же оставляет Семя пустым), еще раз окидывает трассу внимательным взглядом, чешет подбородок и, хмыкнув для самоутверждения, жмет Enter.

Тут-то все и начинается! Ваш подопечный почему-то не вписывается в первый же поворот, долго выруливает из него, затем умудряется по самые уши вляпаться в заботливо выложенное кем-то из противников заклинание вроде "Алых следов" или "Бешеной плесени", промахивается мимо бонуса маны и, поскольку последней решительно не хватает для лихого полета на крыльях за спиной (вовремя использованное заклинание "Мотылек", пусть и относится к самым что ни на есть базовым, помогает порой выбиться из жалких аутсайдеров в неоспоримые лидеры), плетется в самом конце шумной процессии, низко опустив голову и повесив красный нос... Единственное, что можно сделать в подобной печальной ситуации, так это еще раз нажать клавишу Enter и, если удалось избежать крупных неприятностей, облегченно вздохнуть, сказать кадаврам спасибо и продолжить планирование гонки на двадцать пять шагов вперед (конечно, вы вольны каждый раз ставить и по одному Семени, но кому будет интересна такая "гонка"?).

Уже второй круг, а ни одно из заклинаний так и не использовано! То-то повеселимся…



И все это едет, кружится, вопит, шумит, толкается, взрывается, искрится, надувается, лопается, рассыпается на части и вновь собирается воедино.

РОССЫПЬ

Уникальность походового режима с лихвой компенсируется его неспешностью. Возможность в любой момент остановить гонку и хорошенько подумать над следующим действием делает прохождение любой трассы несколько более легким занятием, чем это может показаться вначале. Другое дело — привычная аркадная "мода", чей бешеный драйв мирно соседствует с шаткостью вашего положения: еще пару секунд назад мехос с гордо восседающим на нем Арк-а-ном несся к финишу в группе лидеров, а сейчас вы, случайно проскочив чекпойнт, получив под зад самонаводящимся "Огненным шаром" или опрометчиво пропустив третью "разгонку" подряд, внезапно вспоминаете, что за пятое место вредные судьи не только отбирают все собранные по дороге бутылочки с "СамоГской водой", но и издевательски предлагают начать гонку заново. Как правило, в момент истины оказывается, что пошел уже пятый (последний) круг и исправить ситуацию практически невозможно.

Одним словом, поставив на "сборные" мехосы (а временами — "разборные", если не уследить за собственной энергией) и обилие заклинаний, кадавры определенно не прогадали. Борьба за лидерство в "Само-

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Игра невероятно отличается от всего, что я видел. Здесь есть где развернуться во время гонки, существует очень много атакующих заклинаний, а графика и аудиоэффекты чрезвычайно милы. Плюс совершенно психоделическая атмосфера, возникающая, в частности, благодаря безумной и оригинальной анимации персонажей. Единственный вопрос к K-D LAB, который у меня возникает, звучит так: парни, а вы не боитесь, что ширнармассы не воспримут эту игру в силу ее чрезмерной оригинальности?" — спрашивает Боб Мандель (Bob Mandel) с сайта **The Adrenaline Vault (www.avault.com)**. Отвечу за кадавров, Боб: не боимся.

Удаленная на приличное расстояние камера позволяет лучше оценить обстановку, да и… точно, так попросту красивее.





Планета-часы. Узнаю "СамоГонки".

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Вы должны принять во внимание, что эти аркадные гонки очень похожи на старую, но очень популярную игру под названием Mario Kart. Тем не менее есть в Moonshine Runners один момент, который выделяет эту игру из множества детских развлечений на тему: походовый режим, в котором вы прокладываете маршрут для своего гонщика, а затем наблюдаете за происходящим в реальном времени. Графика, музыка и трассы ярки и очень здорово сделаны для игры вроде этой", — считают на сайте **Game Dudes (www.gamedudes.inet.pl; рейтинг игры: 8,8/10)**. Секундочку, что значит "для игры вроде этой"?

Гонках" зачастую превращается в ожесточенный обмен любезностями: как, вы решили сжить меня со свету, разбросав по трассе "Электрические Семена"? Очень мило. А я, пожалуй, воспользуюсь "Щупальцем" и высосу из вашего мехоса немного энергии. Не возражаете?

Если для одного только ускоренного перемещения по трассе существует почти десяток заклинаний с характерными названиями вроде "0-Транспортации", "Жабосомы" и "Дирижабля", то что говорить о других, более опасных игрушках? Победа в заезде автоматически дарит вам новую деталь для мехоса с заключенным в ней заклинанием, не заставляя тратить на ее покупку драгоценную "СамоГскую воду", и в конечном итоге всех этих "Мастеров Вуду", "Кинетических ударов" и "Метеоритных роев" скапливается столько, что готовить свой мехос к очередной гонке становится все сложнее и сложнее из чисто практических соображений: обычных противников при должном старании можно "сделать", даже не используя заклинаний. Но как раз в тот момент, когда вы окончательно расслабились, уверовав в собственную непобедимость, появляются местные боссы — Электрозомби.

Если для одного только ускоренного перемещения по трассе существует почти десяток заклинаний с характерными названиями вроде "0-Транспортации", "Жабосомы" и "Дирижабля", то что говорить о других, более опасных игрушках?

Небо, между прочим, тоже вполне себе круглое.



КАРУСЕЛЬ

Когда на пути твоего мехоса встает какая-нибудь тварь из зверинца андроида Джо (кто такой Джо? — обязательно прочтите мануал!) — Жаба-Принцесса, Кит-Миродержец или кто похлеще, — из заклинаний остается лишь переднеколесное (т.е никакого членовредительства), а трасса из источника "СамоГской воды" превращается в злейшего врага, поневоле начинаешь мыслить вселенскими категориями. Жаба преспокойно скачет себе по болоту, трясина высасывает из мехоса энергию, одинокие бонусы маны попадаются лишь на неудобно разбросанных листьях, и что делать в такой ситуации, решительно неизвестно.

На осознание того, что "Мотылек" и "Пушечное ядро" здесь не помогут, уходит не один заезд. А ведь это — всего-навсего первый босс! Что делать?! Успокоиться, отдышаться, немного подумать. Если плюнуть на Жабу и потратить немного "СамоГской воды" на получение доступа к последней трассе спутника Плюк, то можно добраться до другого Электрозомби, которого, быть может, получится одолеть с помощью злополучного "Ядра", отхватив в награду еще одно полезное заклинание.

Так, потихоньку, полегоньку, через нервный постук по клавишам и задумчивое шевеление мышкой, и проходятся "СамоГонки". Оставляя после себя стойкое ощущение, будто прикоснулся к чему-то уникальному, необычному, единственному в своем роде.

Если спросят, во что играл, отвечу, не задумываясь: "В игру от K-D LAB". И все станет ясно.

НЕВЕСЕЛЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ

Почему-то эта игра напоминает мне запредельные фильмы “про кунг-фу” родом из глубокого детства. “Моя школа лучше твоей, Мрачный Дракон!” Пьяный Мастер с глазами трезвого Джеки Чана (Jackie Chan). Во дворе все хотят быть “ниндзями” или хотя бы “шаолинями”. Получив случайно по голове деревянными нунчаками, размазывает по щекам смешные зеленые сопли двенадцатилетний сегун Алеша.

Андрей ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Проделанное с наследием братьев Голлоп (оригинальная Magic & Mayhem была последней игрой Mythos Games) ордой коновалов-разработчиков больше всего напоминает сувенирное издание шахмат с персонажами South Park в качестве фигур. Mr. Hanky на должности ферзя — это свежо, но на правила древней игры влияет несильно. Особенно если знать, что по своей природе, внешнему виду и образу мыслей означенный мистер является говорящей какашкой.

Игру Art of Magic (AoM) на протяжении всего ее инкубационного периода колотила страшная лихорадка: сначала Bethesda (американский издатель) вежливо отобрала проект у его законных родителей Mythos Games и лично братьев Голлопов (Gollop bros.), заодно отправив их по миру с протянутой рукой. В процессе передачи продукта британской игроклепательной артели Charybdis приключился конфуз: оригинальное название “Magic & Mayhem 2” лишилось числительного. Однако, как уверяет одно любимое таксистами одного города-героя радио, “недолго музыка играла, недолго фраер танцевал”: получив зимой минувшего года тестовую версию AoM (с нашим невысоким о ней мнением вы можете ознакомиться в январском-2001 номере), Bethesda в полном составе грянулась от ужаса оземь и незамедлительно наградила Charybdis, почетных авторов Machines, молодецким пинком в хвостовое оперение, а проект — бесповоротным закрытием (именно так мы и рекомендовали издателю поступить в последних строках тогдашнего “Первого взгляда”).

В конце концов, доведение AoM до издательского ума было доверено команде под вполне соответствующим моменту названием Climax (единственная игра “в активе” — намеченная к выходу на конец 2003 года Warhammer Online). В результате всех этих передряг AoM опоздала с выходом на полгода: ковровую дорожку уже успели свернуть, цветы еще летом продал туристам предприимчивый бомж Артур Яковлевич, а вместо майского ликования в воздухе разлито неудобь сказуемое.



С моделями отнюдь не все хорошо: перед вами вовсе не синий после вчерашнего дворник дядя Жора, а, наоборот, один из главных отрицательных персонажей.

Последний взгляд

MAGIC & MAYHEM: THE ART OF MAGIC
www.art-of-magic.co.uk
aom.bethsoft.com

Жанр
RTS с элементами RPG

Разработчик
Climax
www.climax.co.uk

Издатель в США
Bethesda Softworks
www.bethsoft.com

Издатель в Европе
Virgin Interactive
www.vie.co.uk

Сложность переопределяемая

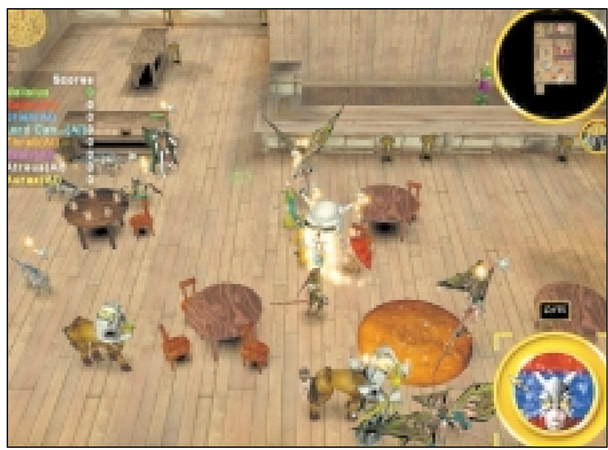
Графика	4,1
Сюжет	3
Музыка	2,7
Звук	3,3
Управление	3,1

Интересность

3,6

СУТЬ
Незаконнорожденное дитя трех нянек (пятерых, если считать еще пару издателей) не может похвастаться румянцем во все щеки, хотя на ногах стоит твердо. Если вы понимаете, о чем я.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 98/2000/ME (по сообщениям ИТАР-ТАСС, владельцы Windows 95 сталкиваются с рядом проблем), Pentium II 500 (рек. Pentium III 800+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, DirectX 8.0.



Место Силы очень удачно расположено непосредственно посреди сомнительного кабака.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Фил Болдерон (Phil Bolderon), рецензент **Game Vortex (www.gamevortex.com)**, пишет: "Первое, что бросается вам в глаза, — это свежий трехмерный движок. Приятные спецэффекты, анимация монстровых ужимок — все при нем. Поначалу вы испытываете некоторое неудобство, но оно стремительно проходит, стоит вам обнаружить кнопочку "Снять у всех домов крыши" — располагается она сразу под мини-картой".

Не ждите от вызываемых на подмогу тварей шокирующих откровений: максимум, на что хватило Climax, — непринужденное копирование фауны WarCraft и HoMM. Которые и сами, что характерно, произведены с сильной оглядкой на заезженную до кровавых мозолей кельтскую мифологию.



АБСИСТЕНТ

Как и полагается детищу нескольких поколений стопроцентно английских программистов, герой AoM в первых же кадрах игры просыпается со страшного бодуна и моментально учится стряхивать с пальцев комья огня и живых волков с орлами (хорошо, не белочек). Дальнейшая мотивация в принципе не важна: "впереди пески Синая, позади земля родная". Встал и пошел. Зомби тоже может.

Тридцать миссий однопользовательской кампании раз за разом ввергают вас в пучину одного и того же сомнительного развлечения: сомнамбулических прогулок от одного края немаленькой карты местности к другому. Дело в том, что по умолчанию, без магических скипидарных компрессов под хвост, наш герой и его ручной зверинец перемещаются со скоростью престарелой пожарной лошади, без труда оставляя за флагом безногих калек и тучных леди, — в условиях, когда постоянно нужно контролировать несколько удаленных друг от друга Мест Силы, ваши реакции, инстинкты и выдержка быстро начинают сбоить и перегорать. В результате происходит следующее: в начале каждой миссии вы лихорадочно ковыляете по пересеченной местности, расставляя гомункулусов на ключевые посты и заряжаясь их посредством животворной магической энергией. Кажется — все хорошо. Но вот невесть откуда взявшиеся вражьи эмиссары побивают ответственного за один из дальних постов, и вы, проклиная все на свете, начинаете свою одиссею паралитика. Стоит отбить собственность назад, как сценарий повторяется на противоположном конце карты. Очень весело.

Первое решение, приходящее в ваш аналитический ум, — оснастить энергокругляши приличными гарнизонами охраны, — в первом же раунде проигрывает нокаутом креативному гению Charybdis/Climax, придумавшему параметр Control Limit. К концу игры вы будете счастливы, если научитесь контролировать сорок существ одновременно. На первых же порах вашими спутниками будут в лучшем случае дюжина жалких уродцев и женщина-врач в декольте.

МИСТЕР ТЕМНО-КОРИЧНЕВЫЙ

Вводя параметр Alignment, разработчики изрядно рисковали: в игре, где для доказательства своей злобности не нужно выжигать целые деревни и до полусмерти избивать беззащитных тигрят, никто не захочет быть мистером Коричневым. Только самые злые заклинания! Больше мяса!!

Вы, конечно, помните по Magic and Mayhem, как обращаться с местной spellbook: мы имеем три кармана, по одному на Good, Evil и Law — для заклинаний, куда вольны складывать магические корешки, камни и прочий хлам (уже в четвертой миссии случайная знакомая дарит нам Psylocibine, я не шучу). Одна и та же веточка, будучи в разных карманах, дает разный эффект: Good = summon Elf, Law = summon Eagle, Evil = summon Zombie. С учетом того что заклинания разных alignment'ов различаются только визуально и эстетически, мы, конечно, выбираем темную сторону Силы — в интерфейсе есть для этого специальный трехпозиционный переключатель. Voila — определившись с ориентацией, получаем существенную скидку на производство темных заклинаний.

В конце концов, выходя в финальной миссии на последний и решительный во главе своры дрессированных драконов (визуально похожих на помесь Бэтмена с дельтапланом), мы понимаем, что по сравнению с нами главный гад выглядит, в общем, сносным парнем.

НО

Мне вовсе не хотелось бы разыгрывать перед вами картину художника Маковского "Не пущу": AoM неплохо выглядит и является, за вычетом вышесказанного, вполне сносной игрой. Особенно психоделичен локальный multiplayer, где бои происходят следующим примерно образом: свора вашей карманной нечисти бросается давить одного из соперников, последний призывает себе на помощь дюжину Маленьких Зеленых Человечков и по мере сил отбивается Мечом-Самолетом. За балаганом издали наблюдает третий участник конфликта, который, улучив момент, угощает дерущихся заклинанием с изобретательным названием Inferno. Все, весело хохоча, моментально гибнут.

P.S. Две вещи под занавес. Первая: ироды, почему нет hotkeys?! Невозможно же. Вторая: гражданам из Climax полезно будет знать, что не все потребители их программных продуктов обзавелись Мышами-с-Колесиками. Альтернативный вариант zoom in/out по PageUp/PageDown, без преувеличения, ужасен не меньше "передачи" "Аншлаг! Аншлаг!".

Последний взгляд

ЛЕГОЗДАНИЕ

Корпорация LEGO, которую я, кстати, всячески люблю и уважаю, недавно перешла на выпуск программируемых роботов: построенные детишками от 12 лет и старше роботы двигаются без помощи человека и обследуют предметы окружающей обстановки. Конструкция их непрерывно усложняется. Раньше внутренние блоки роботов использовали сложную систему сцепленных шестеренок. Недавно в LEGO перешли на пневматику. Зловещие игрушки из фантастического рассказа ползают вокруг ребенка и медленно, но верно совершенствуются.

Фраг СИБИРСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Возлюбить компанию LEGO в целом и ее игровое подразделение LEGO Software в частности всем рекомендуется как можно скорее — вполне возможно, что ко времени выхода LEGO Racers 3 у каждого из нас за спиной будет возвышаться собранный из разноцветных кирпичиков страж на тригенных куаторах с обратной связью. И как хорошо, что мне когда-то понравилась первая LEGO Racers (ставшая, кстати, самой приличной и продаваемой компьютерной игрой LEGO Software)! При будущем визите в контролирующий мировой порядок небоскреб с неоновым логотипом LEGO это зачтется.

А почему, собственно, первая LEGO Racers могла кому-то не понравиться? Да не могла она не понравиться, хоть и не открывала новых дверей в мире аркадных гонок, не отличалась графическими новациями и была не слишком сложной. Зато позволяла вдоволь повозиться со знаменитым конструктором: своими руками слепить транспортный агрегат, кропотливо устанавливая кубики на готовое шасси, любовно подобрать гармонирующие по цвету корпус, основание и блестящий шлем водителя. Можно сказать, конечно, что секрет успеха LEGO Racers крылся в возможности проверить собранный автомобиль в аркадной гонке. Но мне кажется, что дело обстояло как раз наоборот. Секрет в том, что в легомире LEGO Racers вам не терпелось вернуться с надоевшей трассы к милым сердцу кирпичикам.

Другие же игры LEGO Software не пользуются популярностью, потому что к кирпичикам там неоткуда возвращаться.

ЛЕГОИСЧИСЛЕНИЕ
LEGO Racers 2, игра, нацеленная строго на солнце PlayStation 2, — отчаянная попытка LEGO Software



Отправляется в путь караван… Впереди — леговорота знаменитого Парка Юрпера. По проселочным дорогам бегают легодинозавры. Незлобивые, точно коровы, они надолго останавливают движение.

LEGO RACERS 2

Жанр
Гоночная аркада

Разработчик/издатель
LEGO Software
www.lego.com

Сложность	средняя
Графика	4,8
Сюжет	LEGO
Музыка	4
Звук	4,8
Управление	4
Интересность	**3,9**

СУТЬ
Вторая часть LEGO Racers. Для любителей гоночных аркад — менее интересная, для прочих — более красивая.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME, Pentium 266 (рек. Pentium II 400), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.0.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
450 Мбайт на жестком диске. Жизненно необходим шестикнопочный джойпад.



Вот примерно так и выглядят в LEGO Racers 2 все природные явления.

построить из своего конструктора не симулятор конструктора, но великую гоночную аркаду. О да, они вовсю старались, нанизывая цветные кубики воображения на круглые программные штырьки: собраны кое-какая физика и невероятная графика с необузданными спецэффектами, сравнимыми разве что с легендарной Rollcage; сотворены пять миров при тысяче бонусов; проложена магистраль большого приключения. В конструкторских бюро нетерпеливо ожидают сотни готовых легоавтомобилей и десятки тысяч легокирпичиков для завершения тех, что еще не готовы... Черт, ну и изумились же в LEGO Software, наверное, когда обнаружили, что у них опять получился симулятор конструктора!

Выглядит LEGO Racers 2 несравнимо лучше предшественника. Правда, за два года нелегко было добиться кардинального улучшения вида полированных кубиков — они остались полированными кубиками, а значит, дома, животные, асфальт, вертолеты и автомобили LEGO Racers 2 по-прежнему фактически лишены текстур. Но полированные кубики обладают свойством красиво бликовать — автомобили, асфальт, вертолеты, животные и дома LEGO Racers 2 несказанно блестят-и-посверкивают под огромным солнцем. Погодные катаклизмы случаются одновременно: скажем, смерч, дождь плюс снежная буря, но солнце продолжает все так же светить, а кубики — бликовать. И вовсе не по недосмотру, а только калейдоскопичности ради. Ландшафты не относятся к лицензированному легомиру и произвольно карабкаются к небесам во всей текстурированной красе.

Да, отныне LEGO Racers — гонки по пересеченной местности, красивой, точно елочная игрушка.



Заполярный автотранспорт уверенно прокладывает себе путь через непогоду. Жаль, парус сорвали…

Движок усовершенствован почище иного робота. Легоходы элегантно разваливаются прямо на трассе, кирпичи разлетаются в разные стороны, катапультируются легонавты. Машина на ходу дезинтегрируется до уровня шасси с четырьмя колесиками и вновь поспешно обрастает кирпичиками. На орбите легомира найдется множество декоративных деталей — от турбин до парусов, выведенных туда молодецкими ударами. Вокруг все взрывается, горит и полыхает... Такова леговойна.

Появилась физическая модель, и управлять автомобилями стало очень непросто: сказывается отсутствие подвески. Она учитывает распределение блоков на шасси, и процесс конструирования автомобиля отныне приобрел новый смысл. Теперь мы не только стремимся к вершинам модернизма, оснащая экипаж, но и беспокоимся о положении центра тяжести. Какие бы гениальные конструкторские планы ни роились в голове, все они отныне должны равномерно воплощаться вдоль продольной оси.

ЛЕГОПАДЕНИЕ

Как ни странно, но первая игра была гораздо интереснее на своей плоской трассе. В сравнении с LEGO Racers 2 она выглядят чуть ли не Stunt GP! Суть в том, что цветные кубики первой части были внедрены даже в систему бонусов: классические виды аркадного вооружения, выигранные на дороге в рулетку, как раз из кубиков и собирались.

Это действительно оригинальное, замечательное изобретение LEGO Software во второй части безжалостно отвергла, в результате чего бонусы совершенно обесцветились, а гоночная аркада потеряла изрядное количество очков азарта и интересности либо интереса и азартности.

Ну имеется здесь самонаводящаяся ракета дальнего следования, и что? Мы уже устали хватать и тут же на месте использовать и ее, и энергетические диски, и силовые поля, и невидимость — пусть даже и столь роскошно выполненные. Единственный стоящий бонус LEGO Racers 2 — причудливый снаряд, по вольной траектории прогрызающий землю и устремляющийся по трассе за горизонт в духе незабвенных тележек-терминаторов DeathTrack. Отличная штука и приятное исключение. Боевую модель LEGO Racers ни в коем случае не следовало упрощать. Но у какого владельца PlayStation или даже PlayStation 2 хватит мозгов и терпения что-то там собирать из кубиков на трассе? В машинках они уже и так поковырялись, выполнили норму. Хотя что я говорю! Конечно же, они берут готовые машинки.

Большое легоприключение, призванное поставить LEGO Racers 2 в одну линию с такими глобальными аркадами, как Mario 64 и Crash Bandicoot (только, понимаете ли, на колесах), не особенно увлекает. Внешне приключенческий характер LEGO Racers 2 заключается лишь в том, что к четырем привычным функциям газа, обратного хода, бонуса и ускорителя теперь прибавился еще и разговор. Используется эта функция раз в десять лет, но куда прикажете ее поместить? Выезды в LEGO Racers 2 вообще без джойпада у нормальных людей получаться не должны.

На фотофинише скажем, что несомненная красота LEGO Racers 2 и столь же несомненная примитивность ее боевой системы еще ближе знакомят нас с фамильным проклятием LEGO Software. Все лучшее, что есть в игре, связано с цветными кубиками. Все худшее — с гоночной аркадностью...

Но проклятие LEGO Software вот в чем: если бы с гоночной аркадностью ей все стопроцентно удалось, играть в кубики LEGO Racers 2 никто бы не стал. А еще неизвестно, что тут интереснее...

МАЛИНОВЫЕ РЕКИ

Неблагодарное это занятие — измываться над несчастными квестовыми героями. Конечно, с обывательской точки зрения инспектор Брент Халлиган, главная фигура в детективных шахматах The Mystery of the Druids (MotD) немецкой компании House of Tales (см. превью в июльском номере), совершает множество странных поступков. Ниже следует далеко не полный их перечень...

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Существуют веселые квесты, мрачные квесты, ученые квесты, русские квесты. Пластилиновые квесты, как ни парадоксально, тоже существуют. Какие угодно квесты есть на свете. Никогда не встречала я разве что квеста, герой которого в начале игры воровал бы монеты из шляпы нищего, в середине становился бы каннибалом, а в конце протыкал ножницами партнершу по приключениям. Не встречала и жила себе счастливо и беззаботно. До этого самого дня.

Вот вам хулиганское преследование королевской семьи, вот взлом частного автотранспорта, вот подлог с использованием служебного положения, вот кража удочки, вот разрушение памятников старины и хищение книги из оксфордской библиотеки. Но какой же квестовый герой не занимался такими делами! Каждый второй из них умыкает книги и ловко вскрывает машины, каждый третий преследует королевские семьи.

Да и носит Халлиган негласную униформу героев детективных квестов: грошовый костюм и плащ, на котором потанцевала судьба. Но только игра House of Tales не так проста, как может показаться. Внешность и даже привычки Брента Халлигана — всего лишь искусная мимикрия. За его законопослушной, словно фасад Скотланд-Ярда, физиономией с невинными детскими глазками скрывается психопат с преступными наклонностями. Не верите? Спросите у доктора Мелани Тернер!

НА КАЖДОМ ШАГУ КОНСТЕБЛИ
Быстренько покончим с формальностями... Квест The Mystery of the Druids изготовлен по графической технологии позднего триасового или раннего юрского периода мезозойской эры: налицо небрежно склеенные персонажи с механической жестикуляцией и походкой мертвецов, фоновые картинки в разрешении 640x480. Внешние эффекты отсутствуют. Заслуживает доверия лишь каторжная работа художников над английскими,



Весьма антропологический кабинет Мелани Тернер с ее любимыми журналами, старинными пистолетами, ножами для ритуальных убийств и оборудованием для анализа принесенных добрыми людьми костей.

Последний взгляд

THE MYSTERY OF THE DRUIDS
www.themystery-ofthedruids.com

Жанр
Квест

Разработчик
House of Tales
www.house-of-tales.com

Издатель
CDV Software Entertainment AG
www.cdv.de

Сложность	высокая
Графика	4
Сюжет	4,4
Музыка	4,7
Звук	4,9
Управление	Пиксель-хантинг
Интересность	4,3

СУТЬ
Очень неровный, но талантливый квест для крепких нервами и желудком.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 300), 32 Мбайт ОЗУ, SVGA (рекомендуется 3D-видеокарта), 4x CD-ROM, DirectX 8.0, 200 Мбайт на жестком диске.



Кармо, тихий городок на юге Франции, расположенный на реке Тарн. Одна из самых безмятежных локаций игры. По утверждению House of Tales, сюда ходят прямые рейсы из Портсмута.

южнофранцузскими и староанглийскими декорациями, удались им ландшафты и некоторые общие планы: долина двенадцати мостов, лондонские монументы, осенний замок в Кармо. Именно они, при общей внешней банальности героев и локаций, в ответе за особенный настрой MotD, ее необычную атмосферу — безрадостную, но выверенную атмосферу мистического триллера а-ля "Собака Баскервилей".

В этом странном климате персонажи вдруг оживают, начинают оперно звучать самые обычные реплики, подчиняются сумрачной логике загадки, а ходы по сюжетным клеткам из джентльменского набора MotD (от падения метеорита до путешествий во времени) обретают смысл — хоть и весьма зловещий. Ух, сколько же здесь разных туристически перспективных замков и живописных замковых руин! Больше, чем во всей Шотландии. Единственное подходящее для квеста окружение — арена темных страстей House of Tales. Но о всяких ужасах — позже.

Исподволь приоткрывает истинную природу The Mystery of the Druids хичкоковское звуковое сопровождение. Даже самые безобидные островки квеста усилиями композиторов House of Tales покрыты тенью коварных друидов. Наконец-то наукой объяснено уже ставшее однажды предметом нашего восхищения изысканное и точное произношение всех инспекторов, констеблей, докторов наук, экспертов, миллионеров, охранников, средневековых солдат: судя по прононсу, каждый из них как минимум лорд, а то и дворецкий в третьем поколении. Так вот, хитрость в том, что произношение героев ненавязчиво намекает, будто тихий и вежливый MotD — типичный английский квест о полицейских. Хотя на самом деле — далеко не типичный, равно как и не тихий, и не вежливый.

В декларации особенностей The Mystery of the Druids обязательно следует помянуть ее трехмерные ролики. Они не то чтобы сверхтехничны, по режиссерской изощренности не дотягивают даже до уровня какой-нибудь там Planet of the Apes (той, что в нашем номере, а не той, что на больших экранах), но эти ролики находятся за гранью жестокости, которую Planet of the Apes и все квесты пока еще человеческой планеты никогда не решатся переступить. Жестокость у MotD патологическая.

Но, как я уже отмечала, о неописуемых ужасах и их значении для The Mystery of the Druids — ниже, ниже...

О ЛЮДЯХ И ГОМУНКУЛУСАХ

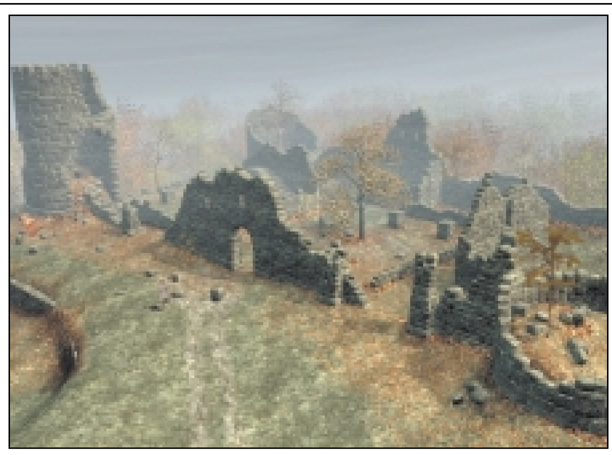
При том, что глобальный сюжет The Mystery of the Druids переполнен друидами, заговорами, Стоунхенджами и предсказаниями, написан квест просто виртуозно. Скромное число персонажей во владениях House of Tales волшебным образом удваивается: новоприбывшие герои не заключены в трехмерные организмы и не озвучены с проточной чистотой, нет, они самозарождаются в обширных и подробных, как карта Девоншира, диалогах, что ведут между собой озвученные герои при трехмерных организмах.

Настоящий парад литературных гомункулусов! Они выскакивают из бурного потока повествования как чертики из коробочки. Безымянный любитель утренних пробежек, что обнаружил те кости в эппинговском лесу и угодил в клинику. Вечно отсутствующий детектив Страйкер. Старый профессор Тернер, отец Мелани, еще до начала квеста укативший в очередную экспедицию. Мясник, несправедливо обвиненный в убийствах со скелетированием и после заколотый сокамерником. Мы не увидим этих персонажей, не услышим их голосов, но они столь закадрово выразительны, что ни в чем не уступают тем эпизодическим героям MotD, что все же наделены голосами и угловатой внешностью.

Вся эта пестрая толпа мертвых квестовых душ, разумеется, работает на атмосферу не хуже унылых пейзажей и смелых городских панорам. Вот мы уже и не столь одиноки в этой вселенной...

А уж значимые характеры MotD ослепительны. О нет, это не просто меткие шаржи или сундучки с двойным дном из всей моей немалой коллекции детективных квестов. Будь The Mystery of the Druids книгой, уж не знаю, что я поставила бы рядом с ней на полку. Разве что первый Gabriel Knight...

Когда вам в последний раз хотелось своими руками задушить ленивого хама в дорогом костюме, посиживающего в своем кабинете по-американски, с ногами на столе, и из чистого квестового садизма не отдающего необходимые в хозяйстве ножницы для разрезания бумаги? Обожающий спортивные автомобили инспектор Лаури просто отвратительный тип — но как здорово он обрисован! Бесподобный старший инспектор Миллер наделен лучшими чертами вашего собственного доброго, но справедливого начальства. Громоподобный разнос, который он устраивает Халлигану, аналогов в квестах не имеет и ввергает в панику западных рецензентов. И это при том, что ни один квестовый герой в добрых отношениях с шефом еще не состоял... Так что инспектора



Бывший замок весьма зловещего французского графа, одного из самых колоритных закадровых персонажей MotD. Разрушил его продавец соли, персонаж не менее закадровый и колоритный. Рождением этих гомункулусов мы обязаны болтливому капитану Шарлю дё Нёву.

Миллера тоже неплохо было бы задушить собственными руками.

До отвращения эрудированный профессор Гастингс. Таинственный писатель Артур Блейк в инвалидной коляске. Совершенно конрадовский капитан французского торгового флота Шарль дё Нёв, возводящий свою морскую родословную ко временам корсаров. Неприступная Джанет из информационного отдела, которую инспектор Лаури водит на просмотр фильмов с Арнольдом Шварценеггером, а инспектор Халлиган не водит.

Или сам Брент Халлиган, бросивший курить старина Халлиган с милой склонностью к хаосу и эксцентрическим увлечением пиццей. К слову, герои MotD живут среди книг, по книгам о каждом из персонажей MotD можно сказать больше, чем по репликам, и сколько всего можно сказать о Халлигане по его книгам! Самая достойная из них — руководство по метанию дротиков.

А если он и совершает иногда не совсем удобоваримые поступки, то как не простить такому миляге маленькие человеческие слабости? У каждого свои недостатки, правда, доктор Тернер? К слову, доктор Тернер у пары сценаристов House of Tales вышла совершенно прозрачной дамочкой, отпускающей фразочки вроде "Зачем вы душите меня, мистер Халлиган?" и "Никогда больше не смейте душить меня, мистер Халлиган!", но это, наверное, для того, чтобы ее было не очень жалко. А я что? Я понимаю.

СЕРП ВРЕМЕНИ

Средневековая часть MotD вышла похуже в плане персонажей и получше в плане головоломок — авторы целиком отдались квестовой эйфории и позабыли про детектив. Бесцветные друиды и солдаты, горделивый и честный празлодей, нормальный квест о временах короля Артура. Покорив вершины характеростроения в двухтысячном, House of Tales весьма скромненько держится на территории древней Британии. Зато загадки ко второй части The Mystery of the Druids, как уже было сказано, меняются к лучшему. Похожи то ли на свежий Myst, то ли на последний Zork. Стихии, руны, лабиринты, трансформация элементов... В общем, какая никакая, а все ж награда за немыслимые издевательства над квестерами в Лондоне.

Самые разнообразные, надо заметить, издевательства. От охоты с зеленым шарфом на неуловимую кошку, наделенную худшими чертами пантеры, снежного леопарда и кугуара, до хитрого устройства телефонной будки, справочник из которой удается добыть лишь после того, как с аппарата снята трубка (видели бы вы высказывания по этому поводу на официальном форуме игры!).

...главный герой затем в хорошей компании ужинает... неважно, в общем, чем он ужинает, но играть после такого за Халлигана не очень-то приятно.

Квест у House of Tales получился очень непростой. Операция по удалению Гастингса из-за библиотечного компьютера — так вообще одна из самых замысловатых в истории жанра. С одной стороны, вызов есть вызов. С другой — при создании гиперсложных интеллектуальных преград авторы руководствовались чем угодно, но только не здравым смыслом и логикой. В связке ключей к решениям на кольцо вперемешку нанизаны реплики, предметы, действия и увиденные под микроскопом царапины в форме серпа, брелоком болтается идиотизм Тернер; словом, типичная болезнь первого квеста. С третьей стороны, источники многих экзерсисов на квестовые темы очевидны.

И о патологической жестокости... The Mystery of the Druids — единственный квест на свете, где нам демонстрируют ритуальное срезание плоти с весьма еще живого человека. Оно и хорошо, что единственный. Но более того, MotD — еще и единственный квест на свете, где главный герой затем в хорошей компании ужинает... неважно, в общем, чем он ужинает, но играть после такого за Халлигана не очень-то приятно. Тем более что особых угрызений совести Брент, похоже, не испытывает.

The Mystery of the Druids — творение весьма даровитой, беспощадной, но неопытной компании. Он может быть невероятно привлекательным — и столь же безумно раздражать. Он может оказаться столь интересным, что сначала забываешь о том, что перед тобой квест, а затем — что перед тобой игра. В следующую секунду он способен стать столь унылым, что не только припомнишь мгновенно игровую и квестовую его природу, но и отдашь полцарства за сборник дружеских подсказок с сетевых просторов... Но следующего квеста House of Tales я, можно сказать, ожидаю.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"У The Mystery of the Druids имеется легкий привкус Gabriel Knight, хотя главгерой Габриэлю, конечно, уступает по всем статьям. С другой стороны, ему по всем статьям уступает Джордж Стоббарт — самый, похоже, надоедливый герой в истории жанра. Но вот, допустим, Халлигану надо позвонить по какой-то идиотской причине именно из автомата, а мелочи нет. И что вы думаете? Он спаивает первого попавшегося бродягу медицинским спиртом и забирает у того мелочь! Помилуйте! Габриэль и Джордж соблюдали хотя бы видимость законности!" Гм... получается, что сцены каннибализма и жертвоприношений не так впечатлили Криса Мак-Мюллена (Chris McMullen) с сайта **Games Domain (www.games-domain.com)**, как кража пары монеток у нищего. Рейтинг игры: 2,5 из 5.

"Я старался высказывать лишь конструктивную критику в адрес MotD. И вот почему: мне ДЕЙСТВИТЕЛЬНО понравилось играть в этот квест. Может быть, начало, в котором инспектор расследует серьезное дело без доступа к необходимому оборудованию, несколько натянуто, но оно по крайней мере смешное и с хорошими головоломками. В сиквел MotD, буде таковому случиться, я всенепременно поиграю!" — восклицает Гордон Эплин (Gordon Aplin) с сайта **Quandary Land (www.quandaryland.com)**.



Нормальный рабочий кабинет квестового злодея, решившего поработить мир, используя древнюю магию друидов. Не волнуйтесь, в финале лорд Синклер картинно вскроет себе горло серпом при обстоятельствах темных и загадочных.

Последний взгляд

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=78

Жанр
Тактическая RTS

Разработчик
Pyro Studios
www.pyrostudios.com

Издатель
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

Сложность	очень высокая
Графика	5
Сюжет	5
Музыка	4,9
Звук	5
Управление	4,8
Интересность	5

СУТЬ

Название игры на редкость точно передает суть: та же гениальная Commandos, но в два раза лучше. Триумфальное возвращение веры в человечество.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/2000/ME/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium III или AMD Athlon), 64 Мбайт ОЗУ (на самом деле сожрет все 256 Мбайт и не подавится), Direct3D-видеокарта с 12 Мбайт ОЗУ (настоятельно рек. 36 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.0.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Минимальное необходимое игре свободное место на жестком диске — 2 Гбайт, рекомендуемое — 3 Гбайт.



ЛЮДИ В РАЗНОМ

В игре Commandos 2 (C2) есть две тренировочные миссии. Первая же из них выключает вас из жизни на несколько часов, попутно убедительно доказывая, что с таким уровнем интеллектуального развития лучше не играть в сложносочиненные КИ, а работать, скажем, таксистом-"отстойщиком" у Казанского вокзала. На вторую вы гарантированно потратите больше времени, чем на всю Half-Life: Blue Shift. Дорогая, я дома.

Андрей ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Достаточно легкий способ серьезно повредиться рассудком: посчитайте количество нажатий кнопки Load в среднем за одну миссию. Будьте готовы к тому, что при этом придется оперировать числами астрономического характера. Получилось? Предохранители не полетели? Теперь попробуйте подсчитать перерезанные "зеленым беретом" фашистские глотки — сбившись со счета на третьей сотне, вы поймете, что с удовольствием играете в первый в своем роде достоверный симулятор серийного убийцы и военного преступника.

Не верьте ни одной рецензии на C2, увидевшей свет ранее чем через полгода после выхода игры. Этой тоже не особо верьте. Производственный цикл журнала не позволяет даже при самом благоприятном стечении обстоятельств уделять любой игре более двух недель времени — а это в случае C2 не курам даже, а инфузориям-туфелькам насмех, это вдумчиво пройти пару миссий, не забывая про secondary goals.

ФЛАМАНДСКАЯ ДОСКА

Испанские кудесники Pyro во второй раз подряд (третий, считая Beyond the Call of Duty) показывают нам, как нужно делать игры.

...Сначала потрясает графическая сторона дела: картинка выглядит невероятно сочно и, что ли, по-взрослому. Вы ошалело смотрите на каждый кирпич в стене и на каждую заклепку на броне субмарины, не веря, что все это нарисовано вручную. С первого взгляда на врага вы понимаете, кто перед вами — рядовой фриц или демонический высший чин гестапо. Анимация персонажей безупречна: копошащийся с миной сапер вытирает со лба пот, "зеленый берет" подпрыгивает от холода и кутается в парку, на поворотах бегущих слегка заносит. Для моделей техники (а действие одной из миссий, например, почти полностью происходит на палубе и во внутренностях вмерзшего в арктические льды немецкого противолодочного корабля) у меня есть только стилистически небезупречный, зато идеально отражающий суть эпитет "роскошные". Фла-



В левом нижнем углу панорамы легко заметить, как четверо нерадивых вермахтовцев качают пресс под управлением гражданина в галифе.

мандская доска. Все нарисовано не просто мастерски — а с талантом и легкостью титанов Кватроченто, периода наивысшего расцвета Ренессанса. Каждый скриншот — в золотую раму и в Лувр.

Но самый страшный удар ожидает вас, когда выясняется, что карту можно поворачивать. По-во-ра-чи-вать. Только с шагом в девяносто градусов, но это означает, что каждая сцена была нарисована по четыре раза. Джоконда в профиль. "Тайная вечеря" глазами апостола Петра. Нет, мне страшно об этом думать — опасно искрят и скрежещут синапсы. Впрочем, мне почему-то кажется, что в офисе, из окон которого хорошо просматривается Basilica de San Isidro, такое не должно составлять большой проблемы.

ПРАВДА О ВОЙНЕ

Как известно, отношение силы к силе называется "волей". Нечто подобное возникает при столкновениях орд НФЗ (нем.-фаш. захв.) и полудюжины коммандос, по-прежнему похожих на персонажей европейского кино начала семидесятых — конкретно аквалангист, как брат родной, похож на видного ученого философа Жиля Делеза (Gilles Deleuze). Минус Наташа Никочевински (Natasha "Lips" Nikochevinski), которая выглядит как... Ну, как и положено выглядеть, чтобы все встречные фашисты враз забывали о своих текущих фашистских делах. И минус бультерьер Виски (Whiskey), выглядящий как бультерьер.

В том, что касается методологии низведения наци, Руго в очередной раз превзошла самое себя. Одно только встроенное в игру руководство по general tactics надолго отключит вас от всякой социальной активности: радиус поражения снайпера увеличивается, если влезть на столб! Шпион может уговорить патрульного ненадолго отойти в сторону! НФЗ поголовно страдают алкоголизмом и никак не могут пройти мимо оставленной кое-кем бутылки коктейля "бургундское со снотворным"! Читается как приключенческий роман. Применять на практике — стократ веселее, тем более что о некоторых тонкостях установки растяжек с осколочными гранатами на пути особо назойливых патрулей умалчивает даже руководство.

Между нами говоря, живым из этой миссии эсминец не уйдет.

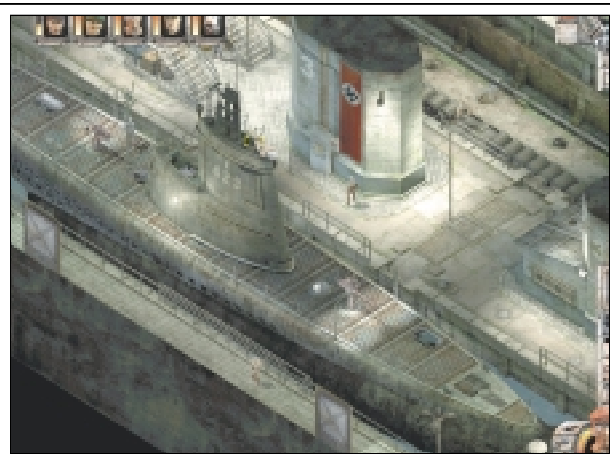


Вы ошалело смотрите на каждый кирпич в стене и на каждую заклепку на броне субмарины, не веря, что все это нарисовано вручную. С первого взгляда на врага вы понимаете, кто перед вами — рядовой фриц или демонический высший чин гестапо.

В некоторых миссиях против вас играет даже воздух: одетые по ряду причин в летнюю форму, коммандос не выживают в окрестностях Северного полюса, куда их заносит судьба в лице сценариста, дольше нескольких минут. Приходится аккуратно резать окрестному гитлерюгенду глотки и переодеваться в трофейные пуховики, срок действия которых ограничен: через пару-тройку минут реального времени вы уже снова а) гибнете от холода или б) падаете под автоматными очередями опознавших вас дойче зольдатен унд официрен. Саспенс — декалитрами.

А в четвертой по счету миссии "зеленого берета" с аппетитом съедает случайный крокодил.

Любопытно еще, что игра больше не настаивает на исполнении нами жестко заданной в сценарии последовательности действий: в Das Boot: Silent Killers я специально предпочел не идти кружным путем, не захватывать машину, не передавать пропуск с ученой собакой, а устроить небольшой погром с убийствами, автоматной пальбой и бомбоме-

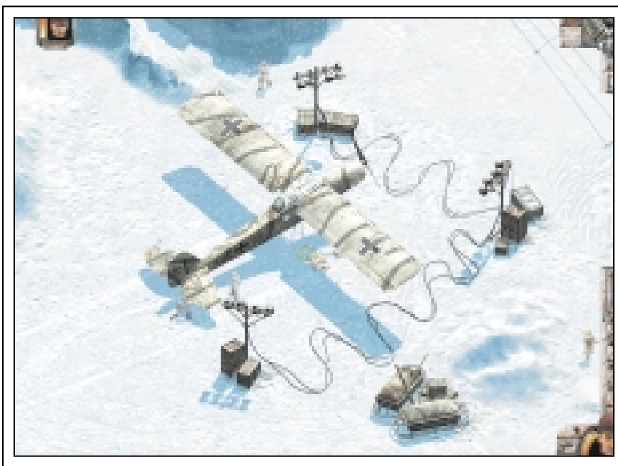


Переодетый шпион направляется внутрь подводной лодки, где собственноручно уложит человек пятнадцать из табельного пистолета — в замкнутых помещениях такие вещи обычно удаются.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Цитата из Мэтта Викерса (Matt Vickers), сайт **Games Domain (www.gamesdomain.com)**: "Вы не можете, к примеру, использовать "зеленого берета" для закладки динамитных шашек — это привилегия сапера. Да, знаю, это звучит несколько странно (предполагается, что уж "зеленых-то беретов" учат обращаться со взрывчаткой), но в этом и заключается соль Commandos. Именно такое разделение труда делает игру сложной, аддиктивной и тактически замороченной — как мы и хотели". Точно. Финальный вердикт: 4,5/5 и плашка "Highly Recommended!".

Суровый рецензент британского **GameSpot (www.gamespot.co.uk)** по имени Грэг Касавин (Greg Kasavin) указывает на следующую особенность сиквела: "Если в оригинальной игре каждый из ваших подопечных обладал жестко заданным набором умений (так, если вы помните, только "зеленый берет" умел прятать трупы), то в C2 коммандос (и вы вместе с ними) получили куда большую свободу — что, нравится это вам или нет, почти полностью отменяет головоломность оригинальной игры". Оценка: 8,8/10.



Каждый объект в игре, включая бультерьера Виски, отбрасывает себе под ноги филигранную тень.

танием, после чего переждать тревогу на лодке посреди озера и ворваться в док с парадного входа. Получилось, и получилось с блеском. Все работает. Вы можете пройти каждую миссию, действуя наперекор позорным подсказкам-clues, которые улыбаются вам из интерфейса.

О C2, кстати, многое говорит то, что уже во второй миссии вам предписывается украсть шифровальную машину Enigma и своими руками угнать подводную лодку, попутно разворотив фашистское гнездо несколькими чудовищными взрывами.

RAZOR TO YOUR THROAT

Вздумай мы построить рецензию на простом перечислении усовершенствований C2 по сравнению с оригинальной игрой, пришлось бы выпускать материал отдельным иллюстрированным трехтомником с предисловием и надписями на обложке в духе "Mesmerizing experience!", "Bloody good!" и проч. Избранное: бегущий коммандо производит вокруг себя возмущение воздуха — любой оказавшийся в его радиусе немецко-фашист обязательно разнервничается и поднимет тревогу купно с огнем на поражение. Зеленые треугольники, вырастающие по нашему требованию из глаз национал-социалистов, теперь имеют две цветовые градации: в темно-зеленой вам почти гарантированно грозят крупные неприятности, в нежно-салатной же можно всласть ползать и иногда даже ходить пешком. Посредством собаки вообще можно творить чудеса. По ночам (да, появились ночные миссии) поле зрения гадов сужается, зато обостряется слух. Отдельная песня — времяпрепровождение внутри зданий: Metal Gear Solid агукает, гулит и безутешно плачет из своей песочницы.

Ко всему прочему можно выглядывать из окон для оперативной оценки обстановки.

АРТ-ХАУС

Еще следовало бы отметить, что игра исполнена явных и скрытых кросскультурных цитат: пушки острова Наварон, навязший во всех зубах наподобие плохо пережеванной конфеты "Тузик" рядовой Райан, та же самая Das Boot (фильм, между прочем, снят Вольфгангом Петерсеном (Wolfgang Petersen) ровно 20 лет назад, главную роль исполняет великий Юрген Прохнов (Jurgen Prochnow). Но все это, увы, будет мало кем замечено и еще меньшим количеством людей оценено: как бы нам с вами ни хотелось обратного, отечественное поколение активно играющих в КИ еще не перевалило совершеннолетнего рубежа, а подросткам, что Петерсен, что Мендельсон — один черт, а слово "кино" прочно ассоциируется лишь со словами "очень страшное".

О C2, кстати, многое говорит то, что уже во второй миссии вам предписывается украсть шифровальную машину Enigma и своими руками угнать подводную лодку, попутно разворотив фашистское гнездо несколькими чудовищными взрывами.

Так вот, пиковая точка Commandos 2, ее самая пронзительная нота — миссия Bridge on the River Kwai. Действие одноименного фильма (1957 год, реж. Дэвид Лин (David Lean), снятого по повести "того самого" Пьера Буля (Pierre Boulle), происходит в Японии, где пленные британские солдаты (в роли полковника Николсона — главджедай всея обозримой Вселенной сэр Алек Гиннесс (Alec Guinness) строят железнодорожный мост, не зная о том, что войска союзников уже получили приказ его взорвать.

Здесь на сцене появляетесь вы с динамитными шашками в рюкзаке и недвусмысленными указаниями в рубрике "Mission Goals". Это вам не натужные параллели Max Payne с "Матрицей" и не сидящий в печенках детсадовец Джон By (John Woo). Это — высокое искусство.

ПОБЕДА НОКАУТОМ

Но мы, что называется, любим C2 не за это. Дороже всего здесь стоит глубина погружения: обычно вы держите игроперсонажей от себя на расстоянии, и какой-нибудь затоптанный толпой монстров "отожранный паладин" вызывает в лучшем случае широкий зевок и экзотический массаж кнопки Quick Load. Не то Commandos 2 — вы знаете каждого из героев по имени и голосу, вы просыпаетесь среди ночи с кристально ясным планом решения очередной проблемы, а каждая новая тревога и крики "Achtung!" неизменно сопровождаются взрывом вашей самой отборной брани.

Игра создает между вами и собой редчайшую химию — потрескивает наэлектризованный воздух, пахнет озоном. Большая редкость.

P.S. Собрав на каждом из уровней искусно спрятанные в укромных местах обрывки фотографии, вы обретете неслабый суперприз.



Пожалуйста, дайте мне знать, если вы можете смотреть на этот пейзаж без слез счастья дольше минуты.



TOTAL RECALL

Ни о какой другой планете XX век не породил такого количества фантастики, фильмов, спекуляций и рефлексии, как о “красной”. Не забыть бы еще про неразрешенный вопрос обитаемости марсианских каналов и всего Марса в целом!.. По статистике, одна из ста подобных идей (от греч. idea — идея, форма, мысль, замысел, образ, понятие) должна оказаться интересной. И точно.

Николай ДАВЫДОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

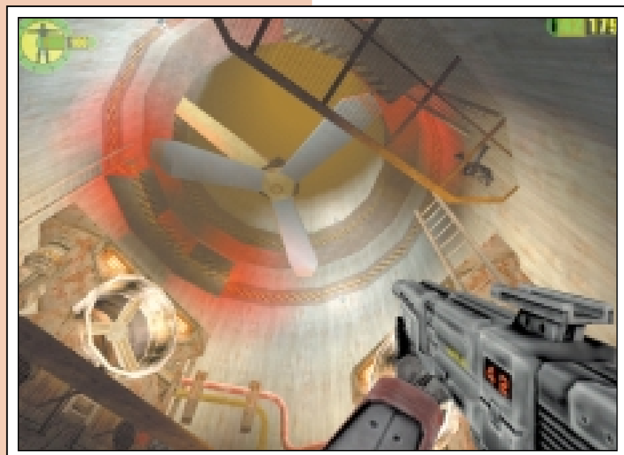
Вы можете: почувствовать себя в шкуре идеологического наследника Дугласа Куэйда (из незабвенного фильма “Вспомнить все”), возглавив восстание угнетенных; прокатиться на бур-машине, давя на гашетку гигантских парных титановых свёрл, и орать “Смерть ренегатам!”; ехать в кузове лихо подпрыгивающего на ухабах джипа и строчить оттуда по врагам из станкового пулемета (спасибо безвременно почившему на ПК Halo!); уходить от самонаводящихся торпед подводных лодок противника (под водой не так красиво как в Rune, зато sci-fi); ползти на карачках по вражеским баракам с Rail Driver’ом в руках, высматривая противника прямо сквозь стены на мини-экране теплоискателя, и бормотать “Ну ща вы у меня попляшете, сволочи!”. И все это на одном дыхании. Все это — с трудом сдерживая истерические нотки в голосе и слезы счастья! Только сегодня, только у нас и только в Red Faction!

Бог знает в каком году Half-Life (HL) открыл новый, свой собственный, поджанр среди молодых тогда еще FPS. На дворе уже осень-2001, а каждый новый single oriented-шутер мы по-прежнему так или иначе сравниваем с HL. Неужели с той поры не придумано ничего нового, чтобы порадовать и размять игровую мозоль?

СУММА КАЧЕСТВА

Чтобы ответить на этот вопрос придется разложить поджанр на составляющие. Пусть (условно) это будут: атмосфера (графика и уровни + музыка), геймплей (AI, баланс оружия, всего и вся) и сюжет. Первые два пункта — лакмусовая бумажка для игры, тест на право увидеть прилавок... С атмосферой все просто: вот первый открытый уровень первого Unreal, который — о да! — поначалу уж очень потрясал ООП зелено-голубых оттенков и чарующими мелодиями неземного мира. Геймплей (проверяется желанием играть бесконечно) — это к Diablo, каковая даже и не FPS вовсе. Сложно с бесконечной replayability в линейных single oriented-шутерах, ох сложно.

AI? А воз и ныне там. Вы непременно возразите, что сме-



Вентиляционная шахта — неприменный атрибут почти всех до единого шутеров. Зато какой дизайн!

Последний взгляд

RED FACTION
www.redfaction.com

Жанр
FPS

Разработчик
Volition
www.volition-inc.com

Издатель
THQ
www.thq.com

Сложность	средняя
Графика	4,5
Сюжет	4,7
Музыка	4,5
Звук	4,2
Управление	4,7
Интересность	**4,6**

СУТЬ
Последний и самый харизматичный сын Half-Life. Другие дети до свершения Великой революции производительности ПК появятся вряд ли. Венец жанра!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME, Pentium II 400 (рек. Pentium III 500+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт+), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 16 Мбайт+), 4x CD-ROM, DirectX 8.0. Для инсталляции игры на диске требуется 1,02 или 1,2 Гбайт.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Суматошный, бестолковый мультиплейер до 32 человек по Интернету и локальной сети. Не советую.

нилось, мол, чуть ли не пять поколений ускорителей, тактовая частота процессоров выросла на порядок, а мы имеем примерно то же самое?!

Игровой производственный цикл (пять лет максимум) и бюджет никак не могут сравняться с соответствующими показателями крупнейших исследовательских институтов. В распоряжении последних целые полчища программистов, нейробиологов, медиков и психологов-бихейвиористов. И когда они в последний раз трубили о своих достижениях на EuroNews? Вот и думайте, почему в очередной примитивной двухмерной стратегии дела с pathfinding'ом обстоят так печально, а глаза сильно устают от нахлынувшего в последние годы реализма и буйства красок. Нарисовать Incoming гораздо легче, чем очеловечить AI (на что сейчас в своей Republic: The Revolution замахнулся, по слухам, Д.Хассабис, флаг ему в).

НАРИСОВАТЬ

Уровни, текстуры и даже сами "полигоны от Red Faction" (почти как от кутюрье) — именно на них равняется старик ПэЖэ, когда рассказывает вам о правильном строении игроуровней. Крадешься, бывало, вдоль бездонного обрыва со снайперской винтовкой в руке, окинешь взглядом полумрак, заметишь вдалеке справа мост через пропасть и шастающих по нему туда-сюда людей и не можешь взгляд оторвать. Уж так он ладно и к месту водружен! Вообще говоря, проявляющийся местами в Red Faction (RF) минимализм "уровнестроения" демонстрирует недюжинный дизайнерский профессионализм: казалось бы, почти прямая, сквозная дыра в горе (с одной текстурой на все про все), через каждые 20 метров перемежаемая лишь кольцевыми подпорками да парой фонарей. А какой эффект! Самая что ни на есть натуральная марсианская дорога в толще породы, ей-богу.

ГЛАВНЫЙ НЕРВ

Оружие в RF — для настоящих стрелков (по С.Кингу). Здесь aim значит все. Кошмар наяву для любого сетевого игрока — в RF люди становятся aimbot'ами. Тень сомнения — и ты труп. Load game. Редкий, кстати, случай: load в Red Faction не воспринимается психологически как глупая и простая возможность схитрить. Смерть — лишь одна из возможностей среди множества вероятных исходов каждого конкретного момента (и прочь все очевидно пошлые аналогии с самураями, бусидо и философией Востока!). MK/SG-1 Defender Precision Rifle. Вот оружие профессионала! Оптический прицел, точность, высокая скорострельность и убойная сила помогают справляться с безжалостными наемниками Масако. Red Faction однозначно льстит самолюбию: идущий от глаза напрямую к указательному пальцу толстенный гипертрофированный игровой нерв оживает, а доставшиеся в наследство от Tactical Ops рефлексы мгновенно возвращаются. 20 патронов "от бедра" в мгновение ока покидают обойму и заканчивают свой скорый путь в черепных коробках трех бегущих навстречу кучкой врагов. Нехитрый трюк при должной сноровке.

Бронебойное оружие вроде URL-6T Ultor Tactical Rocket Launcher и обычная взрывчатка URC-15 Ultor Remote Mining Charge созданы специально под Geo-Mod-движок и используются в тех случаях, когда надо продолбить дыру в стене или зайти к врагам с тыла (сюжет на этом не настаивает!). Атаковать этим оружием противника малоэффективно: завидев летящую ракету или пакет с пластитом, недруги мгновенно разбегаются в разные стороны, оглашая оные горестными жалобами на свою нелегкую судьбу. Но... не успеваешь перезарядить Rocket Launcher, как эти оппортунисты снова лупят в тебя из табельных стволов!

... где-то в середине игры происходит незаметная поначалу перемена: окружающий мир узнает фамилию мерзавца, который доставляет всем столько хлопот. Паркер.

PLOT

А вот с сюжетом посложнее будет, все оригинальные находки исчерпаны вплоть до третьей своей производной. Но ведь совсем без тоже нельзя, верно? Здесь вспоминается лишь почти годичной давности No One Lives Forever, который (мастерски!) взял свое привнесенным в игру классическим японским театром "улыбки и смятого платка", бешеным разнообразием и, конечно же, возможностью примерить на себя каноны столь знакомого всем шпионского триллера.

Своя изюминка есть и у Red Faction: шесть абсолютно разных персонажей, чьи дороги волею судьбы пересеклись на Марсе в одно и то же время. При этом никакого пафоса, герои имеют глубину хотя бы в силу того, что вам доступна лишь верхушка их мыслей, чаяний и стремлений, верхушка айсберга. Остальное достраивает воображение.

Интеллект Хендрикса заставляет усомниться в том, что последний родился на Марсе и всю жизнь работал на Ultor. Как и многие другие шахтеры, отец и мать нынешнего инженера по технике безопасности погибли в забоях, заразившись Чумой (Plague). И встреча с монструозным Кейпеком не сломила его, как это произошло почти со всеми остальными. Хендриксу часто снится один и тот же сон: Марс, просто Марс, но БЕЗ Ultor'а. Эта непростительная вольность, будь она кому-нибудь известна, стоила бы ему жизни...

Управленец, франт и ханжа Ричард Грифин так давно карабкался по головам в поисках все более и более выгодных постов и руководящих должностей, что едва остановился в самый последний момент. Комплект привезенных с Земли клюшек для гольфа давно лежит под столом, а его хозяин дышит миллион раз переработанным воздухом и удивляется, почему он еще жив. Увидев Кейпека, встречи с которым так долго добивался, Грифин наконец осознал существование совсем иной "жизни". Теперь он просто мечтает о том, как бы поскорее унести ноги с этой богом забытой планеты до того момента, когда дерьмо наконец-таки попадет на вентилятор.

Мальчишка в юбке, полковник Масако в 16 лет поступила в ар-

Торжественный спуск на воду одноместного батискафа. Подать шампанское!



мию. Вот уже пятнадцать лет она бороздит со своими наемниками просторы галактики, работая на того, кто больше платит, убивая за деньги. Ничто не может помешать ей выполнить свою работу и вытащить своих merc'ов с Марса в случае неприятности.

Лидер повстанцев Эос потеряла в детстве мать, которая умерла от всепроникающей Чумы. С тех пор Эос сколачивала банду из самых смелых и недовольных положением в шахтах Ultor рабочих. За долгие годы ей удалось собрать и спрятать массу оружия. И теперь пришло время найти ему достойное применение. Те, кто выпустил Чуму наружу, заплатят за это смертью!

На Земле Кейпеку не давали спокойно работать. Но нашлись люди, которые по достоинству оценили фанатичное рвение гениального ученого и отправили его проводить опыты на Марс. С появлением Кейпека жизнь шахтера на "красной" планете не стала стоить и ломаного гроша: все больше и больше рабочих становилось жертвами Чумы или "несчастных случаев". Окружающие идеально встраиваются в махинации напичканного имплантатами Кейпека: у каждого есть свое место и каждый выполнит отведенную ему и только ему роль в строго определенный час. Эксперименты будут продолжены любой ценой.

"Надо было получить письмо о зачислении в Гарвард, вспылить, уйти из дома, крепко выпить и записаться шахтером в Ultor, чтобы наконец-то сойти со столь ненавистных мне рельсов успешной жизни, на которые я с детства был поставлен заботливыми родителями. Теперь я делю свою койку еще с одним шахтером, а рабочий комбинезон, который велик мне на 2 размера, — еще с двумя. Рабочая смена — 8 часов, зуботычины и пинки получаю всегда и вне зависимости от времени суток. Каждый день от Чумы умирает все больше и больше моих друзей... — Паркер едва шевелит потрескавшимися губами и смотрит на себя в мутное зеркало. — Так вот она какая, моя персональная академическая гребля, ё."

INDUSTRIAL LIGHT&MAGIC

Создать эффект "маленького человека в большом мире" довольно просто: нужно лишь великие свершения представить маленькими и лишенными особого значения; всю работу, опять же, доделает воображение. Так, смерть вашего почти виртуального гида по подземельям Ultor'а мгновенно приводит в состояние холодного бешенства, и полдюжины ответственных за содеянное мордоворотов-спецназовцев отправляются к праотцам в рекордно короткие сроки.

Не останавливаясь ни на секунду, Паркер почти все время бежит вперед. Но где-то в середине игры происходит незаметная поначалу перемена: окружающий мир узнает фамилию мерзавца, который доставляет всем столько хлопот. Паркер. С известностью приходит слава, а со славой — неприятности. Обычных охранников сменяют личная гвардия и, в самом конце, наемники. Вооруженные по последнему слову техники воображаемого будущего, они грамотно наступают, уворачиваются и вполне прилично прикрывают друг друга. По привычке заглянув в открывшуюся дверь, главгерой успевает услышать только "Привет, шахтер!" и тут же вылетает из нее. Но уже мертвый.

Очередная смена ритма игры и, следовательно, геймплея случается, когда один из пресловутых наемников Масако роняет не что иное, как FCA-26 Magnetic Rail Driver (что-то вроде электромагнитной винтовки из фильма Eraser). Этот техногенный девайс стреляет стальными штифтами сквозь любые (!) стены и снабжен термальных сенсором: враги в своих бронированных бункерах видны как на ладони! За эту бесподобную "плюшку" отдельное спасибо Volition: авторы не побоялись нарушить геймплей и дали игроку такое чудесное средство для самоутверждения. А с геймплеем все в порядке, клянусь.



Плакат на стене — наглядный пример корпоративной пропаганды. В Ultor'е просто нечеловеческие условия работы!

FAST FORWARD

Ритм разворачивающихся в игре событий неуклонно нарастает от начала к концу, от неторопливого джоггинга по почти пустым туннелям до сумасшедшего, предынфарктного сердцебиения таймера обезвреживаемой тактической боеголовки. И количество промежуточных кульминаций, отдельных микротравм сердечной мышцы просто непревзойденно велико! Вы уже в который раз готовы сказать: "Сейчас случится вот ЭТО!..", но происходит совсем другое, то, что вы никак не могли предугадать. И это сладостное жжение в груди с надеждой на бесконечное продолжение все тянется, тянется, тянется...

Подобно стреле, спущенной с тугой тетивы, Паркер летит сначала на Марс, оттуда на орбитальную станцию, далее на спутник "красной" планеты и снова назад, на Марс. Здесь замыкается судьба повзрослевшего в бараках человека. Здесь он узнает цену своей эгоцентрической попытке изменить будущее. И здесь он вновь в итоге обретает прошлое, которое на самом деле никогда уже не сможет наверстать.

P.S. Теперь я знаю, зачем "они" делают СТОЛЬКО игр. Чтобы одна из ста будила воображение. И пока прыгает пробка, чур, меня зовут Паркер. Мне-Паркеру будет что вспомнить на досуге. Вспомнить все.



"Этот наномщит тебя не спасет, Кейпек!"

Последний взгляд

PARIS-DAKAR RALLY

www.dakar-rally-game.com

Жанр
Немудреное приставочное ралли

Разработчик
Broadsword Interactive
www.broadsword.co.uk

Издатель
Acclaim Entertainment
www.acclaim.com

Сложность	низкая
Графика	3,1
Сюжет	2
Музыка	2,1
Звук	2,2
Управление	1,5
Интересность	1,8

СУТЬ
Претензия на честь называться “раллийным симулятором”. Совершенно беспочвенная, кстати. Впрочем, некоторым можно было бы поучиться у Broadsword — например, делать торпеды в автомобилях и даже рисовать дрожащие руки штурмана, сжимающие маршрутный журнал.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 98/ME/2000/XP, Pentium III 450+, 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, DirectX 8.0a.

СТРЭЙТ СТОРИ

Мало, кто догадывается, но ралли “Париж-Дакар” издревле стартовало в Париже. Автомобили с ревом проносились по улицам французской столицы, чтобы устремиться на юг, к африканскому берегу. Если не верите, почитайте хотя бы литературное произведение советских времен, написанное одним из участников ралли: “Москвичи на “Москвичах”.

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Честный и беззастенчивый порт с приставки. Обычная аркада — в ней нет ничего интересного, особенного или примечательного. Просто еще один релиз из череды игр класса “B”. Ну не всем же хиты выпускать!

Впрочем, недавно ситуация изменилась. Теперь ралли берет начало в столице провинции Артуа — Аррасе. Но все равно во Франции! Спортсмены пересекают Францию, Испанию и лишь после этого попадают в Африку, чтобы направиться к неизменному устью соревнования — Дакару. Сенегальский участок является одним из завершающих отрезков пути — так почему же официальная игра Paris-Dakar Rally (PDR) начинается именно с него?

ПРАВДА СТРЭЙТА

“12 участков по 25 километров каждый. Маршрут пролегает практически по бездорожью. На вашем пути может оказаться все, что угодно: от разбивающего лобовое стекло мелкого щебня до ям-ловушек, избежать которых можно только поддерживая максимальную скорость передвижения. Высокие прыжки способны разворотить подвеску автомобиля, а вылетев в кювет, вы не всегда сможете выбраться на дорогу самостоятельно...”

Рекламные декларации производят сильное впечатление, но... никак не вяжутся с реальной картинкой Paris-Dakar Rally. Где опасности? Где коварные ловушки дикой природы? А что стало с борьбой за выживание и где пресловутое единение с автомобилем, где чудовищные испытания как для железного коня, так и для его водителя? Перед нами тривиальнейшая аркада, каких так много на консолях.

Ну а куда без них? Официальный сайт аккуратно подчеркивает факт выхода PDR на PS2 и PC — причем именно в таком порядке следования. Интерфейс охотно соглашается на версию о первичности консоли: где это видано, чтобы подтверждающее нажатие клавиши Enter вдруг заменяли на Spacebar? Про выдалбливание собственного имени стрелками даже не заикаюсь — не хочется говорить гадости. Но очевидный факт налицо: игра ничего не подозревает о буквенных клавишах. Все верно, откуда они на геймпаде...

Врезаться во что-нибудь твердое и каменистое на скорости 134 км/ч — это финал.



МАТЕРЫЕ ГАЗОНОКОСИЛКИ

Жаль, забыли грузовики. PDR располагает обширным парком лю-

бимых пустынных транспортных средств. Помимо джипов, уже ставших привычными для зебр, антилоп-гну и львиных прайдов, двухколесных камикадзе-мотоциклистов, фаворитов окрестных гиен, в соревнованиях участвуют багги и четырехколесные мотоблоки, более известные как quad'ы. О таком старик Стрэйт мечтал всю свою долгую жизнь! По священной консольной традиции все машины и мотоциклы накрепко законсервированы. Предполагается, что вы будете с остервенением проходить игру снова и снова в попытке заполучить все новые машинки. Надежды юношей питают.

Вопрос, на чем выехать на сафари, является ключевым. Поскольку багги и джип близки по духу и поведению на дороге, их можно объединить в один класс. Четырехколесные колымаги достигают наивысших скоростей, они не слишком устойчивы, то и дело норовят кувыркнуться через капот, сделать пару художественных сальто или просто уйти в неприятный занос, обкрадывая вас на бесценные секунды. Среди явных недостатков этих видов транспорта числится наличие громкоговорящего штурмана и мерзкая способность разваливаться на ходу. На волочащийся следом за автомобилем задний бампер, возомнивший себя банкой при машине молодоженов, еще можно не обращать внимания — вещь не слишком функциональная. Но когда бунт поднимает капот, не заметить сию акцию протеста довольно сложно. Он обожает передразнивать местных аллигаторов, открываясь на ходу! Ориентация, а вместе с ней и штурман, теряются раз и навсегда.

Неоспоримым достоинством джипа и багги стало наличие превосходно выполненной торпеды: игра мгновенно становится на три порядка серьезнее.

Гораздо проще и приятнее катить по саванне на мотоцикле. Конечно, случаются падения (с кем не бывает...): гонщик укоризненно качает головой и в мгновение ока вновь оказывается в седле. Зато сложные повороты мотоцикл берет с легкостью, неведомой его четырехколесным собратьям. Быстрый и почти безболезненный способ преодолеть все превратности освежеванного варианта ралли "Париж-Дакар" от Acclaim.

Но старик Стрэйт не был выжившим из ума гнилым пнем! Он точно знал, какой именно транспорт стоит выбрать для дальней поездки. Quad. Король пустыни. Зависть бедуинов. Гроза гепардов. Мессия японского мотоблокостроения.

ИМЕНИ РОММЕЛЯ

Выбить седока из седла quad'а так же нереально, как заставить Клинта Иствуда сняться в "Звездных войнах". Маленькая газонокосилка активно подергивает внушительного вида пружиной под седалищем гонщика и держится на дороге так, будто возомнила себя стоящей на рельсах дрезиной. Кстати, на дрезину она тоже похожа. Идеальный с любой точки зрения кандидат! Проста в управлении, неприхотлива, не ломается, не кусается, не застревает в кустах. Есть у мотоциклов такая дурная привычка: потеряв седока, зацепиться за какой-нибудь неудачно торчащий полигон и трепыхаться там до бесконечности, как маленькая рыбка-суисайдер, добровольно выпрыгнувшая из родного аквариума.

Среди явных недостатков этих видов транспорта числится наличие громкоговорящего штурмана и мерзкая способность разваливаться на ходу.

Между тем аквариумы — отдельная тема в игре. Трассы Paris-Dakar Rally замешаны на совершенно стандартном для такого рода игр тесте. Чем дальше от центра дороги, тем медленнее едет лошадка. По каким-то очень личным причинам коробка передач просто отказывается включать любую скорость, кроме первой! Что, разумеется, ничуть не помешало дизайнерам трасс обогатить продукт такими чудными изобретениями, как кюветы. Выскочить из них самостоятельно — задача чести для настоящего раллиста. Вызывать помощь скучно. В крутую горку ни мотоцикл, ни его четырехколесные коллеги забираться не желают. Значит, приходится делать это с разгона! Небольшой инсульт для передней подвески, зато вы совершаете красивый кульбит и вновь оказываетесь на дороге. Джипы теряют остатки кузова. И лишь quad гордится своей неделимостью. Крепкий орешек.

Словно в пику обещаниям авторов игры, заплутать в Африке никак не удается при всем романтическом желании. Во-первых, они же сами аккуратно обрубили путникам крылья, обрезав скорость вне дороги. Во-вторых, разрекламированные "альтернативные" пути к финишу оказываются не чем иным, как банальной вилкой, раздвоением дороги. Да и само пресловутое "ралли" аккуратно нашинковано на крохотные сегменты, на которых невозможно даже разогнаться как следует! Раллийная атмосфера убита окончательно и бесповоротно: это не героический марафонский забег, а курсирование от одной станции метро к другой. Время в пути — 3 минуты. Следующий поезд — до станции Дакар. Mind The Gap.



Пустынные космонавты на своих рабочих местах. Тот, что слева, мурыжит смешную ручку посередине, а правый записывает все в журнальчик. Оба трясутся.



Мотоциклисты проносятся по трассе так быстро, что не замечают до странности одинаковых деревьев.

Последний взгляд

PLANET OF THE APES

Жанр
TPS (action/adventure)

Разработчик
Visiware
www.visiware.com
Издатель
Ubi Soft
www.ubisoft.com

Сложность	средняя
Графика	3,7
Сюжет	3,1
Музыка	3,5
Звук	3,5
Управление	3
Интересность	2,5

СУТЬ
Привет человечеству от Пьера Буля.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium II 233 MMX (рек. Pentium II 400), 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), Direct3D-видеокарта, 4x CD-ROM, DirectX 8.0, 340 Мбайт на жестком диске.

ОШИБКА ПЬЕРА БУЛЯ

Давным-давно, в 1963 году, французский фантаст Пьер Буль написал философский роман о планете обезьян. Общеизвестно, что обезьяны на своей планете вели весьма светский образ жизни, любили поохотиться, водили автомобили и самолеты, а также ухитрились запустить в космос искусственный спутник с человеком на борту. Подумывали ли обезьяны о выпуске компьютерных игр, Буль не указывает.

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Французская компания Visiware соорудила совершенно бесцветный TPS “на основе свободной интерпретации книги П.Буля”. В Planet of the Apes все без исключения неприметное, серенькое, консольное: и графика, и звук, и сюжет, и управление. Это настолько усредненная игра, что ее разбор прекрасно умещается в этой вот заметке, равно как и на оборотной стороне почтовой марки. И писать-то про Planet of the Apes было бы нечего, если бы не ее тематика, замечательно продлевающая данное сослагательное вступление.

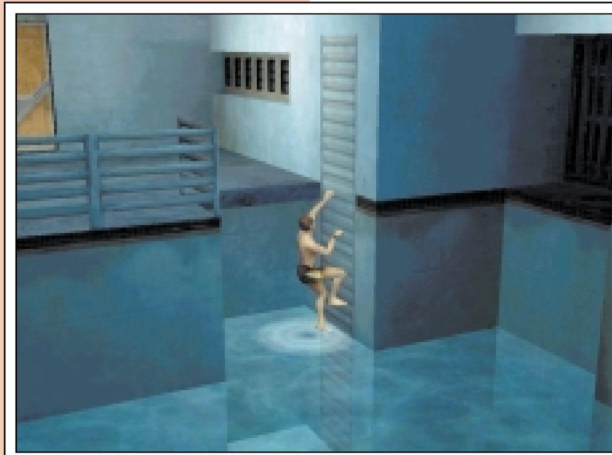
Пьер Буль вошел в историю со своей идеей замороженной цивилизации, остановившегося прогресса. За десять тысяч лет обезьяны в техническом развитии так и не ушли дальше автомобилей, самолетов и искусственных спутников.

Жанр TPS, шутеров от третьего лица, пришелся бы как нельзя кстати на обезьяньей планете. Простые механические действия, которые требуется в нем совершать, не поставили бы в тупик не только гениальных шимпанзе и высокоразвитых орангутангов, но и не слишком сообразительных горилл. Конечно, я говорю о таких операциях, требующих наличия сознания, как поиск золотых статуэток по туманным намекам в длинной поэме, управление вагонеткой с переключением стрелок и коварное принятие экспериментального препарата с целью прикинуться невинным трупом. Главные же действия TPS основаны на условных, а то и безусловных рефлексах, и со всеми этими прыжками, подтягиваниями и драками на дубинках на планете обезьян справился бы даже человек.

ЧАРЛЬТОН ХЕСТОН

Вся культура обезьян, их образовательная система и наука строились на подражании: перепечатывании ранее написанного на десяти тысячах пишущих машинок, заучиванию всех ошибок обезьяньего рода, цитировании наизусть уже переизданных книг.

Шимпанзе легко освоили бы построение TPS и поставили бы производство игр этого направления на поток. Может быть, они основали бы и контору с назва-



Обезьяны панически боятся воды. Как следствие, в любом TPS, созданном на обезьяньей планете, плавание представляло бы собой такое же утомительное маневрирование, как и в Planet of the Apes.

нием Visiware. И уж точно с легкостью сотворили бы под ее сенью TPS с названием Planet of the Humans по лицензии популярного по сей день кино об отважной горилле, поднимающей восстание на фантастической планете, где власть захватили тупые, злобные и кровожадные люди, потому как оригинальности мышления для таких проектов не требуется ни малейшей.

Основанная орангутангами издательская компания Ubi Soft с радостью опубликовала бы творение шимпанзе при поддержке кинокомпании Fox, управляемой неупомянутыми у Буля бабуинами, выпустившими в свет такие шедевры обезьяньей культуры, как "Симпсоны", "Баффи", "Чужие", "Крепкий орешек" и "Секретные материалы".

Шимпанзе без труда справились бы с простейшим движком Planet of the Humans. Получившаяся трехмерная картинка радовала бы обезьяний глаз своей похожестью на все другие TPS обезьяньей планеты. Умные шимпанзе не стали бы затруднять жизнь себе и другим обезьянам чрезмерной отладкой движка или использованием каких-нибудь замысловатых эффектов. Нет, они создали бы простейшую систему теней, огоньков и дымки, как нельзя лучше приспособленную к работе на чрезвычайно популярной в обезьяньей среде консоли PSX. А если бы через затылок главного героя, тощей обезьяны в набедренной повязке, скопированной с популярного артиста-орангутанга Чарльтона Хестона, и просвечивали ненароком его собственные губы, то молодых шимпанзе с геймпадами PSX в задних лапах это только бы порадовало.

Работу над архитектурой уровней шимпанзе свалили бы на орангутангов, и орангутанги нагородили бы пятнадцать этапов с использованием виденных в кино декораций (а популярный сюжет о подвигах симпатичной гориллы экранизировался много раз). В Planet of the Humans прилежно вошли бы медицинский комплекс, монастырь, рудники и затерянный обезьяний город. Ни

Создатели американских экранизаций смогли увидеть в обезьянах людей. Пьер Буль же указывал на черты обезьяны в человеке. Кто из персонажей картинки имеет право зваться главным героем?



одна обезьяна в здравом уме не сказала бы, что уровни у орангутангов вышли красивыми. Но, думаю, все обезьяны согласились бы, что это именно те уровни, которые они видели в кино.

А вот изготовление моделей и боевой системы досталось бы гориллам. Только они, как самые низкоразвитые и воинственные, оказались бы способны в должной степени проникнуться человеческой тупостью. Гориллы сотворили бы три простеньких типа людей, вооружили бы их дубинками и карабинами, вложили бы им в уста три обезьяньих фразы и назвали бы врагами. Разумеется, гориллы позабыли бы о том, что люди должны быть не только злобными на вид, но и опасными. Это им просто не пришло бы в голову.

И потому любая молодая обезьянка побеждала бы трех-четырех противников без особого труда: стояла бы себе в положении "блок", наносила три удара дубинкой, опять включала бы блок и ждала бы себе до скончания времен. А нападающие люди выстраивались бы в очередь, мазали по горилле из карабинов, не обращая внимания на крики соратников. Слишком уж невероятным для горилл показалось бы любое другое человеческое устройство.

Но чтобы молодым обезьянкам интереснее было играть, гориллы поселили бы в Planet of the Humans смертельно опасных крыс и летучих мышей. А шимпанзе навыдумывали бы ситуаций, дающих людям явное преимущество: скажем, орангутанг со внешностью Чарльтона Хестона карабкался бы по стене, а человек постреливал бы в него из снайперской винтовки, и наблюдали бы все это игроки-обезьяны через оптический прицел. Несомненно, такой эпизод стал бы самым ярким моментом игры.

СТАТУЯ СВОБОДЫ

По версии Пьера Буля, причиной гибели цивилизации людей и замены ее на цивилизацию обезьян стала человеческая праздность.

Умный шимпанзе по фамилии Граффар написал бы диалоги и сценарий Planet of the Humans в лучших традициях обезьяньей литературы. Он затащил бы туда все фрагменты и реплики из фильмов о человеческой планете, которые только смог бы припомнить, а оригинальности ради присовокупил бы к ним реплики и фрагменты из каких-нибудь других кинокартин. Разумеется, молодые обезьянки с PSX никогда не заметили бы, что сюжет и диалоги имеют свойство исчезать бесследно уровня на три-четыре, а затем так же ненавязчиво возникать и придавать действию Planet of the Humans какое-нибудь совсем уж дикое направление. В конце концов, сценаристу необходимо было бы как-то пристроить на сюжетной линии все пятнадцать уровней, изготовленных коллегами из орангутангов, плюс предоставленные бабуинами трехмерные ролики.

Словом, действие развивалось бы чинно и неспешно, чтобы даже самые неторопливые из горилл могли комфортно следить за ним. Сохранения на середине уровней отсутствовали бы, аптечки тщательно прятались, и гориллам автоматически представилась бы хорошая возможность как следует выучить каждый коридор, каждый выступ, каждый поворот.

Для услаждения шимпанзе TPS был бы назван не просто экшеном, но экшеном с элементами квеста. Десять тысяч лет прошло на планете обезьян, а элементы квеста остаются все теми же: управление бульдозером или вагонеткой с терминала, распитие лекарств с различными побочными эффектами и открытие погребов путем игры на клавесине. Когда-нибудь при раскопках обезьяны обнаружили бы древний город с залежами трехдюймовых дискет, нашли бы на дискетах древние игры, увидели бы там точно такие же элементы и очень удивились бы. Не слишком много энергии ушло бы у шимпанзе на копирование ловушек и факелов из обезьяньего суперхита всех времен Prince of Persia.

Со времен первых игр на ПК и по Planet of the Humans включительно компьютерная индустрия обезьян создала бы множество TPS. Может, некоторые из них и не имели бы трехмерности или вида из-за спины героя и потому не звались бы TPS, но по сути оставались бы ими, потому что только TPS могут создавать обезьяны и только в жанре TPS обезьяний подход может процветать.

Пьер Буль завершил свой роман тем, что обезьяны, покорившие сначала планету Сорору у звезды Бетельгейзе, а затем и Землю, становились властителями Вселенной.

Кажется, он все-таки не ошибся...

Последний взгляд

POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR
www.poolofradiance.com

Жанр
РПГ НЕ по правилам D&D 3rd Edition

Разработчик
Stormfront Studios
www.stormfrontstudios.com

Издатель
Ubi Soft
www.ubisoft.com

Сложность	средняя
Графика	2,5
Сюжет	1,3
Музыка	1,5
Звук	1,5
Управление	3
Интересность	2,8

СУТЬ
Смесь изматывающей беготни по тусклым подземельям с однообразными тактическими “боёвками” в равных долях. Депрессия во плоти, о которой вы не смели просить, а мы боялись даже подумать.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME, Pentium II 400 (рек. Pentium III 500+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 12 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 8x CD-ROM, DirectX 8.0.

ОНИ УБИВАЮТ МОХНОНОГОВ

Спасти Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor (PoR) можно одним стремительным росчерком пера. Forgotten Realms упразднить. Про правила третьей редакции D&D забыть (все равно они не соблюдаются). И делать игру про мохноногов, черных упырей на черных клячах, добрых бородатых волшебников серого, белого и прочих окрасов... Вы прекрасно понимаете, о чем мы говорим, не притворяйтесь!

Александр ВЕРШИНИН, Николай ДАВЫДОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Неразбериха с неоднократными перестановками внутри трудящихся (над Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor), смена игровой механики, контента и дизайн-оформления аукнулись этой игре по самое “не хочу”. И сейчас мы держим в руках фактически ту же сырую, мало играбельную бета-версию, которой посвятили пару центов-полос в прошлом номере журнала.

Нельзя, однако, не отдать маркетинговым деятелям Ubi Soft должное: “титаник” все-таки спущен на воду, акции по-обезьяньи шустро лезут вверх, а билетные кассы осаждаются страждущими приобщиться к. Как мы и предсказывали, игра расходится не хуже кока-колы: всего за одну неделю своего существования она ухитрилась занять первое место в мировых рейтингах продаж.

Рекламные ролики кинофильма “Властелин Колец” идут повсеместно, и спешно не перечитывает классику только сам дедушка Толкиен — по ряду уважительных причин. К релизу заготавливаются горы соответствующих комиксов, сувениров, научпоп-фэнтези и, конечно, КИ. Господа промоутеры и паблиситеры, ау! Мы нашли идеального кандидата для проекции кольценосных мохноногов и их свиты на плоскость виртуального пространства.



Партийный полуорк-варвар умеет зверeть строго определенное (уровнем) количество раз в день...

ЭТО ОНИ, ГОСПОДИ!

Внимательно посмотрите на графику. Каким бы несуразным ни казался движок PoR, по-своему он очень хорош. Такой искренний, такой наивный — душка! Похожие на синяки тройные круги под каждым из персонажей красного, желтого, зеленого и фиолетового цветов — это ли не “моя прелес-с-сть”? Особо обратите внимание на анимацию героев. Вот они идут всей толпой, размахивая невпопад посохами, мечами, щитами, пиками, палицами и ножами, путаясь друг у друга под ногами и меняя построение каждую секунду. Здоровенный полуорк, крохотный гном, зачехленная в капюшон фигура мага и рослая оглобля эльфа. Это же настоящее братство Кольца! На героев D&D эти плюшевые фигурки ни в коем случае не тянут — а им этого и не надо.

Кажется, что упрятанный в робу мохноног через секунду подбежит к здоровяку-воину и мерзким тонким голосом затянет:

— Бродязник, Бродязник, можно я дам во-о-он тому орку в глаз?

— Не надо, Фродо. Сам он, конечно, плохой, но у него могут быть хорошие дети!

А потом они, обойдя стойбище орков стороной, обязательно встретят танцующие деревья и маленьких фей, и лесных жителей, и бог знает кого еще. А орк непременно отправится домой, таща на себе пару свежемаринованных толстеньких гномов. Кушайте, орчата.

Не игра бы была, а пушистый комок счастья. Почище какого-нибудь гарипотера.

НО НЕТ

Stormfront Studios задумала вернуться к собственным корням, суть и содержание которых за давностью лет уже потеряли всякий смысл. Новая PoR получилась тупой, честно вымученной и отнюдь не бодрой. Авторы отчаянно попытались засунуть в игру все обещанное в ходе рекламной кампании, плюс еще чуть-чуть сверху. Что-то физически не поместилось, что-то влезло лишь частично, что-то изрядно помялось в процессе скоропалительного утаптывания готовой смеси. Перед нами Ruins of Pool of Radiance.

Удивленно поморгав только что открывшимися гляделками, чудо-юдо увидело первый тухлый помидор, летящий прямо в ее командирскую рубку. Программа демонстрирует готовность инсталлироваться (кстати, только на диск "C") и как корова языком за полторы секунды (засекали!) слизывает с вашего винчестера Windows 95/98/98SE/ME! Что-то вроде приветствия, да? Преодолев это досадное недоразумение, набравшись опыта и установив на сей раз непотопляемую W2K, вы все равно столкнетесь с регулярными выкидышами (в операционную систему) посреди боя, зависанием в процессе загрузки уровня и прочими тонкостями. Обидно? Возможно, но речь не о том.

СЕСТРА, ЩИПЦЫ!

Современный мир компьютерных РПГ таков, что в него уже нельзя въехать лишь на одном концепте. Читай: использование третьей редакции досточтимых D&D-правил не способно сделать вторую PoR играбельной. За свежайшим ПК-воплощением обновленных правил ничего нет. Команда мягких игрушек бесконечно блуждает по картонному лабиринту, истребляя все, что попадается на пути: будь то куклабарби, только что дружески поговоривший с вами орк или банда сбежавших из зоопарка (как вариант, холодильника) пингвинов. Резня ради резни — не отягощенная ни философским смыслом, ни великой целью.

В мультипликационных вставках постоянно демонстрируются характерные игральные кости, бросаемые владельцем уродливой клешни. Еще одно "читай": игроки, не забывайте, это настоящая ролевая игра по правилам D&D третьего поколения! Хотя от собственно ролевой игры здесь не осталось даже запаха. Изъятие возможности распределения бонусных очков и выбора новомодных приемов feats начисто отрезает важнейший РПГ-блок — развитие персонажа. А ведь на таких вот ампутированных атавизмах некоторые (некоторые Blizzard'ы) делают не только игры, но и "зеленые", много "зеленых". Ну и ладно. Ткнем в плюсик, повысив уровень желаемой профессии (хоть этого у нас не отняли!), и забудем.

Изначальные сюжетные всхлипы вскоре стихают, оставляя вас на съедение тактике. Главное, что в заставке засветили Эльминстера (Elminster, архимаг и нацгерой Forgotten Realms): галочку в реестр, маэстро. Причины, по которым вас засылают в принадлежавший прежде эльфам город Myth Drannor, незначительны, а обретаемые на месте квесты не несут смысловой нагрузки. Они являются лишь триггером для преодоления еще нескольких десятков километров по давно неподметаемым подземельям предавно мертвого города.

Зато новые правила обеспечили PoR невиданный доселе тактический простор. Пожалуй, впервые приходится использовать практически все заклинания, и это действительно здорово! Baldur's Gate приучила игроков к всесилию Magic Missile — прочие спеллы были лишь декоративным приложением, художественным оформлением спеллбука. В PoR2 же магам придется изрядно напрячься, а вам — использовать фантазию и проявить недюжинную изобретательность. Кто мог предположить, что извечный Turn Undead клирика когда-нибудь станет настолько незаменим? А пресловутые Protection from Evil, Bane, Shield of Faith и прочие церковные аксессуары?

И тем не менее без них в этой игре совершенно не обойтись. Маг в последнюю секунду останавливает заклинанием Daze здоровенного монстрилу и, обильно потея от суеверного ужаса, удерживает его без сознания, обеспечивая драгоценное время для маневра своим воинам-костоломам. Слабенькая магическая cantrip-инкантация (нулевого уровня) пробивает неуязвимую для обычного оружия и наводившую ранее ужас Shadow — и т.д. Заслуга ли это авторов игры, авторов правил, слепого случая или и того, и другого, и третьего, но тактическая часть PoR получилась удовлетворительной. Сносной. Ради нее, и только ради нее, можно проходить игру — если, конечно, вас не усыпят бесконечные, монотонные коридоры подземелий и орды одинаковых врагов. Зубрите хитроумные маневры, берегите магов и уповайте на Critical Hit. Вот и все веселье.

С ОТЯГЧАЮЩИМИ ПОСЛЕДСТВИЯМИ

Случившиеся по тем или иным причинам исключения из новых правил выводят веселье на качественно иной уровень. Так, например, рейнджеру почему-то запрещено держать два клинка в обеих руках. (И кому, спрашивается, нужны после этого рейнджеры?) Поиграть за гнома (gnome) и симпатичных представительниц некоторых рас вам не удастся: разведка донесла, что на прорисовку всех планировавшихся изначально моделей художникам просто не хватило времени. Друидов, бардов и классических магов (wizard или mage) нет. С оружием и вовсе произошел конфуз. Оно по-прежнему классифицируется по правилам второй редакции AD&D, поэтому длинный меч своему фавориту-колдуну вы не сможете всучить даже при всем желании. Ходить болезному, следовательно, с позорными посохом (или копьем), кинжалом и пращей. Арбалетов в игре, кстати говоря, нет вообще.



...а колдун легко наводит порядок среди нежити гротескным заклинанием!



Количество барахла, скопившегося в рюкзаках всего за пару часов игры, превышает все разумные пределы.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Это ужасно, ужасно НУДНАЯ игра! Взаимодействия с другими монстрами и NPC нет. И хотя сюжет вроде бы ничего, никакого roleplaying'а нет и в помине, только бесконечные битвы. Все квесты выполнены в духе Diablo, да и сама игра напоминает мне Diablo, только походовую. Она не вызывает никаких чувств, здесь нет нормальных человеческих голосов, только заунывные фоновые звуки и одинаковые донжоны..." — плачет навзрыд сожалеющий о потраченных часах жизни некто Butman с форума (**www.poolofradiance.com/forum**) официального сайта игры.

Впервые за долгое время применяется почти позабытый прием — заклинание Sleep!



Кастовать же следует только издалека, поскольку при попытке сотворить какой-нибудь новомодный контактный спелл вышеупомянутый sorcerer немедля получает от врага линейкой по рукам и падает замертво, дабы неповадно было. Данный маневр называется в третьей редакции attack of opportunity и означает возможность провести дополнительную атаку на врага, предпринимающего откровенно рискованные для себя действия. К последним, например, относятся: сотворение заклятий и стрельба из лука буквально в упор, копание в вещмешке прямо посреди кровавой сечи и желание дать деру, повернувшись ко всем спиной. И все бы ничего, да только никакой четкой системы в реализации этих тактических вкусностей нет. Маг не может кастовать, защищаясь (прыгая и уворачиваясь), и враг лупит по нему, когда ему вздумается, — скилл concentration теряет, таким образом, всякий смысл, и автоматически загнанные в него очки уходят в "молоко". А flanking (бонусы к атаке, когда нападающие находятся строго напротив недруга) работает от раза к разу.

Очки опыта за победу составляют такую смехотворную долю от положенного, что, даже нарубив с полтысячи зомби и скелетов, ваши персонажи рискуют остаться на второй год на втором уровне. Полезность присутствия в партии rogue (традиционно почетная профессия!) вообще поставлена под сомнение. Поскольку персонажи связаны незримой нитью и не могут отойти друг от друга, условно говоря, дальше десяти метров, вор просто неспособен работать скаутом, разведывать местность и обнаруживать засады. С момента осознания вами этого печального факта роль rogue сводится лишь к обезвреживанию ловушек и взлому замков на сундуках. Парадокс: этот класс растет в уровнях быстрее всех остальных — видимо, из-за пресловутой "вредности" ремесла.

Кастовать боевые заклинания и атаковать можно только в режиме боя. Накрыть сборище окопавшихся под Myth Drannor сектантов сквозь дверной проем дружеским fireball'ом, следовательно, не получится. "Протокол" боевых действий в первую очередь требует официального предупреждения латной рукавицей весом килограмма эдак в четыре. Просто уклониться от потасовки тоже нельзя, надобно сперва мелкими шажками отойти от врага как минимум на один экран (протокол не дремлет). Зато отойдя на указанное расстояние, можно ставить палатку, жарить предусмотрительно прихваченного кабанчика и громогласно травить перед сном байки — все равно никто вас не потревожит... Такой, словом, каменный век. Будто и не было всех этих Infinity engine-игр...

В финальную версию игры не попали также возможности перемещения ящиков, преодоления завалов и баррикадирования дверей. Не больно-то и хотелось. Зато приходится крушить под чистую всю "фурнитуру": боязнь упустить какой-нибудь ключевой предмет висит над игроком дамокловым мечом.

Напоследок самое вкусное: компьютер активно мухлюет с вероятностными характеристиками. Проще говоря, железный парень кидает "кубики"... со смещенным центром тяжести! В подобный детский сад чрезвычайно трудно поверить, но все же: точность вражеских попаданий много выше того, что рекомендуется арифметикой начальных классов. Вдобавок все расчеты наивно выводятся на экран — не разглядит только слепой. Найти объяснение этой нелепице довольно легко: банальная попытка разработчиков хоть как-то нащупать баланс в самый последний предрелизный момент.

И ВСЕ-ТАКИ МОХНОНОГИ

Торжественно клянемся, что гигантский паровоз патчей длиной в целую милю уже покинул свое тоскливое депо. К моменту, когда этот номер журнала попадет в ваши руки, заплаток этих, скорее всего, будет уже не одна и не две. Да, разработчики исправят все глобальные "системные" ошибки, в том числе и те, что повреждают save'ы в случае невидимости одного из персонажей в момент сохранения. Вы в полном недоумении, почему важная дверь, открытая ранее уникальным ключиком и закрытая впоследствии по стратегическим соображениям, теперь никак не хочет отворяться? Ничего, это тоже будет исправлено... Но.

Но все же чрезвычайно трудно отделаться от мысли, что вторая Pool of Radiance использовала — к тому же на редкость бестолково — лишь крохотную толику своего потенциала. Жаль. При прочих равных Stormfront действительно стоило бы смоделировать толстопузых полуросликов с мохнатыми пятками и длиннобородых благообразных старцев с суковатым дубьем в иссушенных временем дланях. Получилось бы не хуже.

А то и лучше.

Последний взгляд

SPIDER-MAN

www.neversoft.com/spiderman

Жанр
Action/arcade

Разработчики
Neversoft
www.neversoft.com
Gray Matter LTI
www.livetech.com

Разработчики
Activision
www.activision.com

Сложность	средняя
Графика	3,8
Сюжет	4,3
Музыка	4,2
Звук	4,8
Управление	3,7
Интересность	4,5

СУТЬ
Красивый, увлекательный комикс. Смешная, динамичная, разнообразная игра.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 266 (рек. Pentium III 600), 64 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 4 Мбайт ОЗУ (рек. 8 Мбайт), 4x CD-ROM, 440 Мбайт на жестком диске.



АРАХНОФИЛИЯ

Признаюсь честно: такую толпу супергероев, как в Spider-Man, я не видел еще нигде. Разве что в плоском файтинге Marvel vs. Capcom, но там они хотя бы не сыпали остротами, не пытались спасти/разрушить этот бренный мир и, самое главное, не отмечали победу/поражение за игрой в карты.

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Когда по прохождении игры начинаешь лихорадочно просеивать Всемирную Паутину в поисках какой-либо информации о Веноме, Рино и прочих Стэнах Ли, решаешь уделять побольше внимания каналу Fox Kids, где как раз идет мультсериал Spider-Man, несколько раз подряд пересматриваешь убранный из кинотеатров трейлер к одноименному полнометражному фильму, а вместо углубленного изучения Red Faction порываешься пройти игру еще раз — это самая лучшая похвала разработчикам. Spider-Man не только увлекателен, остроумен и динамичен, но и в полной мере отвечает всем требованиям "игры по мотивам". Очень редкий, между прочим, набор достоинств.

Местная братия комична в самом положительном смысле настолько, что перехватывает дыхание. Кажется, еще чуть-чуть, и побегу покупать подборку комиксов Spider-Man с первого по 299-й выпуск, потому что именно в 299-м впервые появился Веном. Что ни говори, а в Marvel Comics знают свое дело: всего каких-нибудь восемь часов за игрой на уровне сложности Hard, и в некоторых супергероев влюбляешься по самые уши (даже Капитан Америка перестает казаться разряженным клоуном), а отдельных личностей начинаешь ненавидеть всеми фибрами своей ранимой души.

К примеру, "злейший враг Спайдермена" Веном, в миру откликающийся на имя Эдди Брок, умудряется так измотать несчастного Питера Паркера, что после часа безостановочных погонь, драк и взаимных оскорблений к языкастому синекожему демону начинаешь испытывать невольную симпатию, а ближе к концу игры, когда заклятые враги вынуждены объединить свои усилия для победы над Доктором Октопусом, никак не возьмешь в толк, отчего этот мировой парень до сих пор не дослужился до собственного комикса. Проработка характера близка к идеалу, а ведь это всего лишь персонаж второго плана. Можете вообразить, каким красавцем предстает перед зрителями Спайдермен?

Поднимается с пола он тоже изящно. Жаль, хорошая пластика не помогает в борьбе с Карнегом.



СМОТРИНЫ
Анимация главного героя не имеет себе равных. То, как Спайди преодолевает большие расстояния по воздуху, достойно занесения на скрижали игростроения: вместо ставших привычными подергиваний "а-ля Тар-

зан” — пластичные, выверенные движения руками, ногами и корпусом. Ползки по стенам исполнены истинно паучьей грации: ничего лишнего, ничего неестественного. Вот парень в сине-красном костюме направляется вниз и достигает земли: следует мягкий переворот, перетекающий в “мостик”, и движение плавно превращается в бег.

Даже нарочито невразумительные удары и пинки смотрятся более естественно, чем в ином “недофайтинге”. Ведь это Человек-паук, он просто обязан исполнять аршинные замахи руками, нелепо выкидывать ноги и завершать самое зверское комбо клоунской стойкой на руках! Зато каждый следующий стоп-кадр, сделанный исключительно в рабочих целях, все больше и больше смахивает на страницу комикса: порой слайд-шоу доставляет эстетическое удовольствие, сравнимое разве что с очередным просмотром избранных кусков киноверсии X-Men.

Прочие супергерои, надо сказать, анимированы не хуже — особенно злодеи, а среди них — счастливые владельцы всевозможных извивающихся частей тела. Доктор Октопус размахивает щупальцами не хуже осьминога (уточню: злобного осьминога) — подумать только, а ведь совсем недавно этот здоровяк казался слегка неуклюжим... Отдаленно похожий на Венома Карнег вертляв и гибок: есть в нем что-то змеиное, скользкое и неприятное. Когда эдакое создание буквально “перетекает” к Спайди из другого конца помещения или, вопя “Куда же ты, С-с-спайдермен?!”, с ужасающей скоростью ползет по полу, хочется закрыть глаза и тупо молотить по кнопке удара. Все равно не помогает (здесь надо действовать немного иначе), но хоть какая-то отдушина.

ПРАВИЛА БОЯ

Тактика “перчаток из паутины”, о которой было упомянуто в “Первом взгляде”, доказала свою жизнеспособность не в одном десятке потасовок. Усиленные таким образом руки Спайдермена бьют врагов с удвоенной, а то и утроенной силой: если обычными комбо самых живучих противников, Симбионтов, можно колотить до посинения, то “перчатками” эти комки розовой слизи “выносятся” с двух серий. Жаль, после избиения одной персоны приходится снова жать LEFT + WEB, но затраченные на это движение секунды отрабатывают себя сполна (к тому же подобной живучестью может похвастаться далеко не каждый враг).

...каждый следующий стоп-кадр, сделанный исключительно в рабочих целях, все больше и больше смахивает на страницу комикса: порой слайд-шоу доставляет эстетическое удовольствие, сравнимое разве что с очередным просмотром избранных кусков киноверсии X-Men.

Среди прочего Спайдермену попадаются всевозможные бонусы вроде огненной паутины (замечательно поджаривает Симбионтов) или брони (наряд меняется с кричащего сине-красного на строгий черно-белый), значительно облегчающие жизнь. Враги дохнут пачками, а вам не могут причинить почти никакого вреда — вот что значит быть супергероем. Особенно показательна в этом плане сцена с преследованием Венома на крыше несущегося поезда метрополитена: мутировавшие ящерицы спрыгивают одна за другой и попадают прямиком под пудовые кулаки Спайди (здесь не нужны ни “перчатки”, на которые нет времени, ни броня, которой попросту нет). Чуть ли не каждые 30 секунд из глубин туннеля выплывает аптечка, так что проблем со здоровьем нет ни малейших — вот она, неконтролируемая ярость, бьющая через край!

Сцена подходит скорее Невероятному Халку, нежели нашему интеллектуалу-журналисту, и это заводит еще больше. Удар, удар, обеими ногами в челюсть, разворот, бросок “шара”, еще комбо, опутать гада паутиной, подбежать, врезать, получи, получи, получи... А затем где-то рядом появляется Веном, дает разгоряченному Пауку по физиономии и с издевательским смехом пропадает из виду (не стоит забывать, что свои “бзики”, в миру также известные как “сверхспособности”, имеются во вселенной Marvel Comics чуть ли не у каждого засветившегося в кадре существа).



Опутать паутиной, а потом врезать кулаком. Так и надо!

БЕГ ТРУСЦОЙ

По сути дела Spider-Man целиком состоит из аркадно-головоломных уровней и потасовок с боссами. “Шпионских” миссий почти нет, и поначалу это безмерно расстраивает.



На этом уровне убегающий от вертолета Спайдермен ползет по стене обшарпанного небоскреба. Туда, где расположились красные прицелы, сейчас шарахнут ракетой.



"Мистерио, брось свои кинг-конговские замашки!" — возмущенно кричит Спайди.

Ровно до тех пор, пока не понимаешь: там, где отсутствует шпионаж, всегда найдется место безумному экшену.

Сказать, что Спайдермену постоянно достается на орехи — это все равно что небрежно заметить: "Знаете, а он неплохо карабкается по стенам". Во-первых, местные боссы никогда не умирают (нет у игроделов лицензии на убийство героев комиксов) и, даже будучи побежденными, частенько возвращаются, чтобы взять реванш. А во-вторых, даже самый заурядный кусочек сюжета, который в "нормальных" играх упоминается разве что мельком, в Spider-Man непременно превращается в "аркадную вставку".

Если Паркера преследует вертолет, то выглядит это примерно так: камера на максимальном удалении, рев винта, лучи прожекторов, враги через каждые десять метров, рыщущий пулеметный или ракетный прицел (прямое попадание ракеты, как нетрудно догадаться, фатально) и небоскребы. Ползком, прыжками, на паутине, бегом — и так несколько уровней подряд. Малейшая оплошность, и уровень (благо, что не вся погоня) стартует заново. А убежать от "симбиозного" Доктора Октопуса в финале игры еще труднее: здесь "повторение пройденного" начинается, как только зверюга касается Спайди хотя бы щупальцем. Не желаете ли десятикратную пробежку по одному и тому же маршруту на уровне Hard? А зря. Ощущения удивительные.

НА ВСЕ ГОЛОСА

Картину глобальных битв между супергероями отлично дополняет озвучка: к примеру, в качестве комментатора здесь выступает сам Стэн Ли (Stan Lee), умеющий произнести любое напутствие так, как будто от него зависит судьба Вселенной. Да и остальные персонажи озвучены с завидным профессионализмом и неплохим чувством юмора. Когда Веном попросил автограф у Капитана Америки, я аплодировал стоя. Да и сигающий с воплем "Джеронимо!!!" в бездонную дыру Спайдермен — зрелище тоже не для слабонервных.

Если Паркера преследует вертолет, то выглядит это примерно так: камера на максимальном удалении, рев винта, лучи прожекторов, враги через каждые десять метров, рыщущий пулеметный или ракетный прицел (прямое попадание ракеты, как нетрудно догадаться, фатально) и небоскребы.

Словом, впечатления наиярчайшие. Пожалуй, не было еще на свете игры, столь глубоко погрязшей в мире комиксов, как эта. Spider-Man действует на все центры удовольствия сразу: посредственная графика успешно затмевается великолепным дизайном персонажей, сложное поначалу управление компенсируется обилием возможностей, чрезмерная упрощенность одних игровых задач (Мистерио — слабак) уравновешивается повышенной сложностью других (Симбионты — достали, Карнег — редкая сволочь), а корявая камера... Да полно, не так уж она и плоха.

А вот западные ПК-коллеги игру не поняли совершенно. В "Первовзглядах" заливались соловьями, кивая на умопомрачительный игровой процесс, а в рецензиях перешли на нытье о "приставочной графике" (как будто об этом не было известно заранее), "неудобной камере", "излишней простоте", "чрезмерной сложности" и (всем истерично смеяться полчаса) "секретах, которые не обязательно открывать, ведь можно просто-напросто ввести один-единственный чит-код" (под секретами подразумеваются новые костюмы Спайдермена с особыми возможностями и всякая всячина вроде черновых набросков к видеороликам, обложек реально существующих комиксов и 3D-галереи игровых персонажей). А про геймплей все как-то разом забыли — как будто и не было никакого мальчика.

Не буду заводить разговор о странных особенностях человеческого мышления, а просто скажу: "Не верьте лживой буржуинской пропаганде". Я прохожу Spider-Man уже по второму кругу (в новом, с иголочки, костюме Captain Universe с двойной силой удара, бесконечным запасом паутины и неуязвимостью) и намереваюсь собрать все комиксы до единого. А там, глядишь, недалеко и до костюма-невидимки. И еще: когда же, черт возьми, появятся Spider-Man 2: Enter Electro и Spider-Man: The Movie!..



А ведь ему говорили: не заигрывай с Симбионтами, док. Не послушался.

КАМИКАДЗЕ

Кажется, я начинаю понимать, какого удовольствия ищет почтеннейший О. в своих ежемесячных экзерсисах на тему плоского лицензионного космоса. Вы думаете, мы отбираем конфеты у детей? Эти детки совсем обнаглели, вот что; жрут шоколад тоннами. Можно понять маковки церквей и великорусские татуировки в "Юрии" (см. в окрестностях). Но отсутствие всяческой вменяемой идеи и халтурное исполнение, вплоть до капитальнейших багов, — давить. Армейской кирзой.

Кирилл "Хват" ИВАНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Все стало понятно, еще будучи демо. Солдат Джейн на привале meets Мел Гибсон из "Патриота". Суровые американские парни на выпасе. Три стихии на заставке: земля, вода, воздух. Пафоса и патриотизма хватит на три суворовские дивизии.
Обижать такое можно лишь пяткой в кадык. При этом микрофон, прикрепленный к горлу, взрывается тучей осколков и передает в штаб шифровку: "Террористы — мерде, мусью женераль".

Эта игра крадет у бедных покупателей $50 и ровно 20 минут процессорного времени. Пока не установится то есть. Далее — классический демарш к мусорному ведру, ритуальное приколачивание к дверной ручке, мелодичное скрежетание ножом по рабочей поверхности, нужное надорвать.

Подташнивать начинает уже при первом взгляде на звездатость и натуральную коричнево-жидкую палитру заставки. Впечатление усугубляется заскорузлой серьезностью обстановки. Мир (бедный, бедный!) поделен на два лагеря: американцы и террористы. Под террористами здесь понимают весь Ближний Восток и Нашу Святую Родину, что не обидно, но тревожит.

Террористы: "Тупые американцы совсем обнаглели, наводят в мире свой порядок, а мы порядка не любим!" Американцы: "Мы теряем уважение в мире, а эти грязные старосветские свиньи, похоже, теряют нюх". Конфликт завораживает первозданным озверением.

Вопрос "кого выбрать?" — самый захватывающий в этом продукте: играть за бенладенов — себя не уважать, за USA — заранее неинтересно. Как выяснилось в дальнейшем — разницы ровно никакой. Как они



Вместо того чтобы ехать на мост, ребята его угробили, уничтожив при этом кучу своих.

Последний взгляд

REAL WAR
www.real-war.com

Жанр
RTS

Разработчик
Rival Interactive
www.rivalinteractive.com

Издатель
Simon & Schuster
www.simonsays.com

Сложность	выше средней
Графика	3
Сюжет	2
Музыка	3,5
Звук	3,4
Управление	3,2
Интересность	2,8

СУТЬ

В молодости игра была тренажером для пентагоновских чапаевых. Раз-картошка, два-картошка, там, где вобла — ковровое бомбардируем. Водку, Петька, в Америке наливают на палец.
А сейчас — чистой воды C&C-клон. Забавное явление в наши дни. Если бы не сильно высовывал голову — даже и не заметили бы. Но ведь высовывал…

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 333 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-видеокарта (16 Мбайт ОЗУ), 4x CD-ROM, DirectX 8.0, 640 Мбайт на жестком диске.



Бетонное покрытие взлетной полосы начинает гореть в шести местах а-ля газовая плита.

умудрились выпустить игру, в которой террористы не отличаются от американцев?!

КАК НИЧЕГО И НЕ БЫЛО

Rival нашла для себя маркетинговую нишу и приступила к ее оккупации. Симулятор военных действий для военных академий! Беспрецедентно, эксклюзивно, оригинально и натуралистично. Пройдете 12 миссий (да, всего 12) — и станете министром обороны США! Как минимум. При близком знакомстве — сильно напоминает какую-нибудь "рассекреченную военную разработку" из телемагазина, этакую конверсионную микроволновку из самого чугунного чугуна. Движок страшный: все плоское донельзя, заявленные трехмерными модели выглядят грязновато-зелеными кучками несглаженных пикселей. Пол-экрана занимает интерфейс, которому неведомо слово "юзабилити". Взрывы и всполохи взяты из бесплатных библиотек gif'ов, вода чуть подергивается — но это нервный, стыдливый тик. Наглость авторов смотрит на нас ясными голубыми глазами: будто и не было до Real War вовсе никаких игр, будто она — революционер с маузером, разгребающий трупы жирных буржуев-эстетов. Но чтобы разгребать, товарищи, надо иметь не только смелость. Надо иметь поддержку масс, которая вам не грозит.

REAL?

Но внешний вид был бы побоку, яви игра хоть что-нибудь новенькое, кроме "оригинальной" системы ресурсов (строишь амбар — и в него начинают залетать из-за карты крылатые инкассаторы — вертолеты, забитые деньгами). Но нет, все как у людей: бойцы рождаются в бараках, танки производятся прямо в центре ТВД, а pathfinding убивает своих больше, чем вражеский бомбардировщик.

Одинокий смельчак с винтовкой ложится в сугроб и садит по броне какого-нибудь "А-10". Китайская пытка водой: танк сходит с ума и взрывается. Есть версия, что пуля случайно попадает в выхлопную трубу.

Напротив: по залегшему эскимосу со вкусом палят танки. Человечек, в которого и мышкой-то не с первого раза удается ткнуть, выдерживает шесть прямых попаданий. Хороши "колеса" в американской армии!

...А однажды у меня перестали строиться мосты. И у басаева тоже. Ползунок доходил до нужной точки, а мост не появлялся. Я-то с мозгами: десяток раз попробовал и перестал. А AI строил псевдомосты до бесконечности, закономерно потом разорившись. Добраться друг до друга по земле мы так и не смогли. Пришлось вертолетами. По четыре штуки на танк. Вы где-нибудь видели, чтобы танки на ходу попадали по вертолетам?

Враги могут плясать камаринского вокруг наших вполне развернутых боевых частей. Частям это параллельно. Два противоположных по цвету взвода проходят друг сквозь друга совершенно мирно, чуть ли не сигаретами меняются.

МАХРОВО

Все это великолепие поддерживается вполне ожидаемой агиткой в виде закадрового г-на начальника. Брифинги было доверено озвучивать некоему R.L.Ermey, чем Rival несказанно гордится. Голос — такой, извините, задушевно-пролетарский, с таким, понимаете, надрывом и семилетним боевым стажем во Вьетнаме, что аж слезу вышибает.

Кругом — гимны храбрым отчаянным парням, беспрекословно и точно выполняющим приказы. Куда ни плюнь — развеваются флаги и шипят в рацию "Roger!". Плакатные эмоции. Заболеваешь головой от таких пиаров. Красногалстучное детство бьется в груди в приступе пьянящего самоузнавания.

Террористы же вещают с кудлато-восточноевропейским акцентом, грозят кулаками в сторону статуи Свободы и постоянно.... что-нибудь воруют. Наворовали они, как я понимаю, профессиональную армию с самолетами и кораблями, но им все мало. "Ваш ход!" — говорит по-русски водитель APC. Товарищ, не в "козла" играем!

БРЕД

В тех же незабываемых брифингах нас одаривают всей полнотой информации. Мы должны знать все детали.

Пример: в далекой-далекой галактике произвели химическое оружие, которое было продано за бутылку водки мистеру Fedoroff, мичману той самой подводной лодки, что была обстреляна глубинными бомбами и нагло ограблена группой экстремистов, у которых были приятели-фанатики из соседней южной страны. Так вот, эти фанатики, съев три кило персиков, решили отнять химоружие силой (у кого, я уже не понял) и все-таки заимели его, поставили в сарай и забыли. Но фанатикам незачем иметь химоружие, справедливо отмечает R.L.Ermey.

Миссия, то есть сам процесс, ради которого нас вводили в курс, выглядит примерно так: строим на базе кораблик, отправляем его на треть карты вправо, с кораблика взлетает самолетик и взрывает это химоружие. Всё.

СОВЕТ

Real War-шоу, несомненно, будет продолжено (у Rival большие планы), поэтому беру на себя обязательство поспособствовать разработчику в сочинении сценария. А пока вот вам, тов. разработчик, синопсис:

В мире пошаливают террористы; срочно создается официальная антитеррористическая организация; террористы тоже не лыком шиты — собирают из своих спецподразделение по борьбе с антитеррором; на что другая сторона отвечает сверхсекретной группой из супербизонов, прошедших подготовку на одном из островов Гаити; что ж, у террористов находится ответ и на это: десять хакеров-камикадзе, которые ломают любой код за 60 секунд, — благодаря им сверхсекретная группа перестает получать финансирование; в свою очередь, борцы за мир (и мирное урегулирование!) бомбят логово хакеров, но жестоко просчитываются, потому что хакеры — камикадзе, им только этого и надо.... Число миссий — неограниченное, сложность — нарастающая, апгрейды на каждом новом уровне, в финале дело доходит до солдат, которым не нужна точка опоры, чтобы вертеть Землю: они ее будут разглядывать в микроскоп и дивиться мельтешащим ядерным боеголовкам.

А тем временем марсианская пресса гигантскими желтыми заголовками будет кричать, что все это было давно предсказано сакральной восточнославянской (пл. Земля) летописью Гейм.УЧУ...

НОВАЯ ШКУРА КОЙОТА

Головоломки бывают разные. Одни действуют прямиком на серое вещество, практически не раздражая глазной нерв. Другие стараются соблюсти некие правила приличия, выдают на-гора удобоваримую картинку, но при этом как снаружи, так и внутри остаются сами собой.

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Не пытайтесь относиться к Sheep Dog n' Wolf свысока. С виду — обычная мультипликационная лицензированная аркадка, но внутри — сложная, увлекательная, умная, красивая и остроумная игра-головоломка. Загадки практически не повторяются, а графика по-своему уникальна и просто очаровательна — мало где на ПК вы встретите игру, выполненную в "cel shading"-технологии. Недостатков у Sheep Dog n' Wolf не слишком много: донельзя своевольная камера да порой совершенно некстати возникающие аркадные заморочки. Постарайтесь не обращать на них внимания, и вам воздастся.

Третьи же, успешно мимикрировав под некий совершенно не связанный с процессом шевеления мозгами жанр, пытаются достучаться до обеих аудиторий сразу: иногда успешно, иногда не очень. За такими попытками всегда наблюдаешь с неизменным интересом — а вдруг получится? Подопытная Sheep Dog 'n Wolf (SDn'W), пусть это и прозвучит до крайности странно, представляет из себя не что иное, как робко скрывающуюся за маской типичной детской аркадки культовую игру Incredible Machine (IM). Удивлены?

Мультфильмы Warner Bros. про койота Ральфа (не путать с Wile E. Coyote) всегда строились по схожей со всеми частями IM схеме: главный герой составляет дьявольски хитроумный план для достижения некоторой цели, а затем, перекрестившись, жмет на кнопку, прыгает с обрыва или отпускает тетиву. Что будет дальше: празднование победы или заход на вторую попытку, — заранее не знает никто, кроме г-жи Удачи.

ПОИСК РЕШЕНИЯ
Смысл Sheep Dog 'n Wolf прост до хулиганства: на каждом уровне койот должен увести у овчарки по имени Сэм ровно одну овцу и лично доставить ее в отмеченное белым кругом место. Поначалу основные проблемы возникают именно с псом: излишне бдительный сторож никак не хочет расставаться со своими подопечными, внимательно озираясь по сторонам и замечая малейшее постороннее движение в зоне своей видимости. Здесь в ход идут все мультяшно-шпионские приемчики, о которых вы только могли мечтать: и уморительное хождение на цыпочках, и близлежащие валуны, за которыми так удобно прятаться, и обязательный "ходячий куст" с койотовой начинкой. Ну а если ни одна из хитростей не сработала и

В водоемах, даже тех, где койот может плавать, водятся злые рыбы. Очень кусачие.



Последний взгляд

LOONEY TUNES™: SHEEP DOG N' WOLF
www.looneytunes-games.com/vg_sdwolf.htm

Жанр
Arcade/puzzle

Разработчики
Looney Tunes Video Games
www.looneytunes-games.com
Infogrames Lyon House
Издатель
Infogrames
www.infogrames.com

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	заемный
Музыка	3,8
Звук	4
Управление	3,7
Интересность	**4,3**

СУТЬ
Милая, красивая, умная игра. Кто-нибудь хочет побыть в шкуре мультипликационного койота?

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium II 400), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 16 Мбайт), 4x CD-ROM (рек. 8x), 300 Мбайт на жестком диске.



Главное, чтобы голова Сэма не поворачивалась в сторону Ральфа: в данном случае это несложно.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Эта игра действительно заставляет вас думать! Несмотря на то что на экране периодически возникает Даффи Дак, чтобы дать пару подсказок (они пригодятся самым юным игрокам), несколько раз вы обязательно зайдете в тупик. И единственное, что придаст вам силы для дальнейших поисков решения, — это понимание того, что оно всегда находится прямо под носом", — успокаивают отчаявшихся на сайте **Games Radar UK (www.gamesradar.com; рейтинг игры: 91%)**.

Пробраться к отаре в шкуре овцы было непросто, но выбраться из цепких лап овчарки сложнее во стократ.



Сэм уже несется к ворюге на всех парах, горя желанием продемонстрировать один из своих коронных ударов, можно попытаться сделать ноги, хотя помогает это далеко не всегда.

Позже обнаруживается, что мало украсть овцу: сначала до отары еще нужно как-то добраться, а затем, что зачастую оказывается самой большой проблемой, приковылять вместе с добычей куда следует. Дело в том, что согнувшийся под непосильной тяжестью койот заметно теряет в мобильности: вдруг разучивается делать двойные прыжки, ускоряться, плавать и летать на ракете. Приходится использовать все, что попадается под руку: катапульты, импровизированные рогатки из эластичной ленты и двух деревьев, доски, падающие камни и проч.

Можно играть на овечьих слабостях: любви к салату-латуку, другим овцам и всевозможным техническим устройствам — и заинтересовавшаяся овца пойдет за своим похитителем хоть на край света или с радостью начнет прыгать на кстати подвернувшейся кнопке. Можно использовать некоторые предметы по нескольку раз совершенно разным образом: к примеру, на одном из "зимних" уровней разрисованный валун для прицеливания катапульты оказывается незаменим в качестве импровизированного плотика-ледышки. Разумеется, способ прохождения уровня задан довольно жестко и не допускает никаких вольностей, однако с каждым разом хитрых устройств вроде динамита, волшебной флейты, мин или миноискателя становится все больше и о каких-то ограничениях думать уже не успеваешь. Ущемили в правах? И ладно. Интересно, а получится ли перелететь эту пропасть вместе с овцой, если как следует натянуть эластичную ленту?

НАРИСОВАТЬ ОТ РУКИ

Визуально SDn'W практически не имеет аналогов на ПК, кроме, пожалуй, подотчетного прелестной Маше квеста Runaway. Применив технологию cel shading, разработчики не только самым замечательным образом скрыли все недостатки приставочного по паспорту движка, но и умудрились добиться неповторимого эффекта подлинной мультяшности окружающего мира, который простоват в плане геометрии, но полон ярких красок и выдержан в безупречном анимационном стиле.

Зачем вырисовывать крону дерева по веточкам, когда гораздо проще и эффектнее изобразить на ее месте эдакий неправильный зеленый октаэдр, обведенный черным контуром, и предоставить глазам самим догадываться, что бы это значило? И ведь догадываются! Приученные к нарочитой неровности углов, отсутствию полутонов и общей схематичности всего и вся в мультфильмах — догадываются! Предпочитают верить в треугольные горы и вычурные деревья, нежели в безуспешные попытки добиться фотореалистичной картинки.

Не отстает и анимация. Кажется, художники предусмотрели все: любое движение, любую случайность, любой курьез. Несущийся на огромной скорости койот (тоже, кстати, весьма примечательное зрелище) вылетает с обрыва, по инерции пробегает еще немного, замирает в воздухе, закрывает одной лапой глаза, а ногой пытается нащупать под собой твердую поверхность. Ничего, разумеется, не находит и камнем падает вниз. Подобными "миниатюрами", вызывающими у любого мало-мальски знакомого с продукцией Warner Bros. человека острые приступы ностальгии, Sheep Dog n' Wolf набита под завязку — если бы в нашей рейтинговой системе существовал пункт "атмосфера", игра получила бы в нем свои законные пять баллов.

ЕЩЕ НЕМНОГО

Однако, не обошлось и без неурядиц. Сильно раздражает камера, которая порой совершает крайне невразумительные развороты, направляя спокойно идущего по своим делам койота прямиком в пропасть, в поле зрения Сэма или куда похуже, а поворачивается далеко не во всех местах и слишком медленно. Порой начинает утомлять необходимость следить за каждым своим движением, ибо один неверный шаг может отбросить вас на полчаса назад по "сюжетной линии": к примеру, можно проложить с помощью миноискателя путь к отаре овец, далеко не с первой попытки подманить одну особь (весьма оригинальным, кстати, способом), отправиться в обратный путь и... сделав малюсенький шажок, подорваться на мине!

Таких моментов хватает, и это нисколько не радует. Но, слегка остыв после очередной неудачи, вы обязательно захотите попробовать еще разок — и останетесь с этой игрой на пару часов. Затем еще на пару и так до победного. Со мной так и было.

РАЗРАБОТЧИКИ ВСЕХ СТРАН, СОЕДИНЯЙТЕСЬ!

ПОЛИГОН

Издается с августа 1999 года. Выходит один раз в месяц.

#11 (26) '01

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

СТР.94

КАРТОШКА ИЗ СУПА

ЮРИЙ ПОТЕЕНКО: "ЕСТЬ ТАКАЯ ПРОФЕССИЯ — КОМПОЗИТОР..."

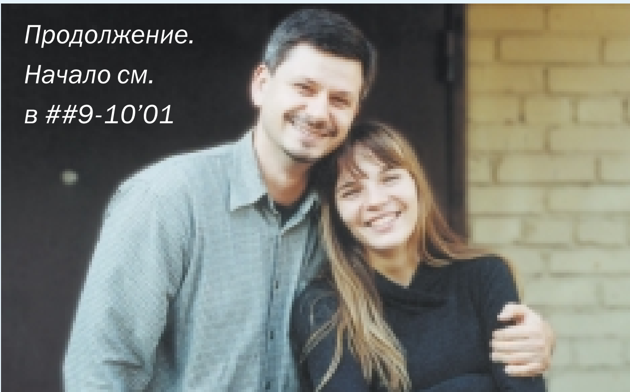
Для профессионального концертирующего пианиста это было бы почти невозможно — играть шесть часов без перерыва. А у меня были героические субботы, когда "Нетерпимость" шла два сеанса кряду: я играл первые шесть часов, потом пятнадцать минут пил чай, после вновь садился за рояль...



ГЛАВНОЕ ОКНО

СТР.100

NIVAL INTERACTIVE: НОВАЯ, НОВАЯ СКАЗКА



Продолжение. Начало см. в ##9-10'01

Наталья Тазбаш.

До "Демиургов" я работал над "Аллодами-2" и "Проклятыми Землями", но нынешний проект, на мой взгляд, это лучшее музыкальное достижение "Нивала". Как профессиональному композитору мне очень интересно и одновременно сложно писать музыку для игр. Интересно, потому что музыка должна соответствовать видеоряду и создавать уникальную атмосферу игры.





КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!

СТР.109



ГЛАВНЫЙ ПРИЗ КОНКУРСА ПРЕДОСТАВЛЕН ТОРГОВОЙ МАРКОЙ GENIUS

Genius iRU

КОНКУРС

СТР.110

КАЖДЫЙ ИМЕЕТ ПРАВО [Н]А СВОЕГО СЭМА!



НАСТАВЛЕНИЕ 3: ОСОБЕННОСТИ ЕГИПЕТСКОЙ ОХОТЫ

...леснула Lens Flare — салют Сэму! Затуманились дали — ...алют Сэму! Здравствуй, дорогой товарищ! И до свидания — ...сли ты не с нами, а просто так, совершенно случайно, ...ашел на огонек конкурса, зажженный пару номеров назад.

КАРТОШКА ИЗ СУПА

ЮРИЙ ПОТЕЕНКО: "ЕСТЬ ТАКАЯ ПРОФЕССИЯ — КОМПОЗИТОР..."

Почти год назад в нашем журнале было опубликовано интервью с Мэттом Ульменом (Matt Uelmen), автором музыки к Diablo и Diablo II (а теперь и Diablo II: Lord of Destruction), и называлось оно в контексте сегодняшней публикации до ужаса символично: "С мечтою об оркестре". Именно так: штатный композитор компании-мультимиллионера, человек, который, без сомнения, уже вошел в историю игровой индустрии, мечтал о том, чтобы поработать с большим симфоническим оркестром, записать с ним какой-нибудь из своих новых саундтреков. Короче говоря, после стольких лет электронных экспериментов Мэтту захотелось живой музыки…

Так вот, в то время, когда американский электронный гуру прилюдно грезил о симфоническом коллективе, русский композитор-классик **Юрий ПОТЕЕНКО** вовсю таким коллективом командовал, ибо саундтрек игры "Корсары" ("Акелла"/"1С"), автором которого Юрий является и который вы могли слышать не только в этой великолепной игре, но и на прошлом .EXE-диске, от начала до конца записан симфоническим оркестром "Русская филармония", чей руководитель Александр Ведерников-младший недавно стал главным дирижером ни много ни мало Большого театра. Так-то.

Game.EXE: Здравствуйте, маэстро! А не было ли у вас прямо противоположного желания: написать исключительно электронное корсарское полотно? Но прежде чем вы ответите, пожалуйста, расскажите о себе: каково ваше музыкальное образование? как давно вы сочиняете музыку? что привело вас в "Акеллу" и нашу любезную индустрию (ведь это ваш первый игровой саундтрек, не так ли?)?..

Юрий ПОТЕЕНКО: Передайте Мэтту, пусть приезжает к нам, мы с удовольствием предоставим ему такую возможность — поработать с оркестром.

Здравствуйте! Рассказать о себе... Закончил музыкальную школу, потом училище при консерватории, после чего была консерватория, выпустившая меня в люди с дипломом по специальности "композиция". Есть такая профессия — композитор... Музыку сочиняю давно — с детства, можно сказать, с самого раннего. У меня есть оперы, симфония, музыка к двенадцати кинокартинам, из них восемь игровых...

Когда учился, работал в кинотеатре "Иллюзион" (до сих пор, к счастью, живом), в котором тогда, в советские времена, по вторникам и четвергам демонстрировались старые фильмы — с участием Асты Нильсен, Веры Холодной, Мери Пикфорд, Греты Гарбо, других звезд "великого немого", работы Гриффита, Китона, Чаплина, Видора, наших Барнета, Козинцева, Эйзенштейна, Протазанова... Программа называлась "Страницы немого кино". Ну а ваш покорный слуга играл во время сеансов на рояле — что вижу, то и играю, иллюстрируя беззвучную картинку...

.EXE: Постойте-ка, то есть спустя полсотни с лишним лет после того как не стало таперов (нет такой профессии! Это слово даже в словарях идет с пометкой "устаревшее"), вы...

Ю.П.: Совершенно верно. Во всяком случае в СССР я был единственным тапером. Сначала в "Иллюзионе", потом в Киноцентре, где тоже шли немые картины. А когда меня раскусили кинематографисты, то и в Доме кино.

Иначе говоря, был у меня в жизни такой счастливый период, когда я приходил в кинозал, садился за рояль, рядом зажигался экран, и я играл. Зачастую, к слову, даже не зная, о чем картина, чья... Для меня это было своеобразным допингом, совершенно безумным творческим допингом, и это было дико интересно. По этому поводу было очень много интервью, даже телевизионных передач — это ж какая невидаль была...

Никогда не забуду знаменитую гриффитовскую "Нетерпимость", фильм, который идет шесть часов, и все эти шесть часов я сидел за роялем. Для профессионального концертирующего пианиста это было бы почти невозможно — играть шесть часов без перерыва. А у меня были героические субботы, когда "Нетерпимость" шла два сеанса кряду: я играл первые шесть часов, потом пятнадцать минут пил чай, после вновь садился за рояль... Платили за это четыре рубля 60 копеек. Но, понятно, не из-за денег все делалось...

.EXE: Юрий, ваше таперство — это были импровизации?

Ю.П.: Естественно. От начала до конца. Был, кстати, один забавный случай, о котором я позво-

Юрий Потеенко.





лю себе рассказать, потому что он имеет некоторое отношение к нашему разговору... Мне надо было уехать, а значит, я не мог играть на очередном сеансе, и тогда я пригласил на замену своего однокашника — Сашку Ведерникова. К счастью, он согласился, и целый вечер играл в "Иллюзионе" вместо меня. Получил целый букет разного рода впечатлений.

После консерватории была служба в армии. О, армия у меня тоже была очень интересной: я играл в сборной Советского Союза по художественной гимнастике. На рояле. Сборы, соревнования, поездки по всему миру. Но, кстати, будучи в Москве, всегда имел возможность подработать в том же "Иллюзионе". Это была настоящая отдушина, я приходил в кинотеатр, и мне так радовались...

Потом работал на достопочтенной фирме "Мелодия", в качестве главного редактора по эстраде.

.EXE: Так вы и есть тот самый "Ю.Потеенко" с пластиночных конвертов, что выводил в люди почти всех наших рокеров — от "Машины времени" до кинчевской "Алисы", выпуская их первые творения на виниле?

Ю.П.: Неужели не похож?

.EXE: Фантастика!

Ю.П.: ...тогда же, во время работы на "Мелодии", ко мне стали поступать предложения писать музыку для кино. Это было очень кстати — хотя бы по той причине, что я имел заслуженное таперское прошлое. Речь, понятно, шла уже о настоящей музыке. Первую работу я делал для картины "Линия судьбы" известнейшего режиссера Владимира Федоровича Коновалова, без сомнения, лучшего спортивного документалиста СССР. Трагический фильм о людях, чьи имена в свое время составляли славу советского и мирового спорта, о том, что происходило с ними в то смутное время. Картина была показана на известном фестивале документального кино в Палермо, где получила Гран-при. За музыку в том числе...

Потом мы сделали с Коноваловым еще один фильм — о Льве Ивановиче Яшине. Вслед за чем пошло художественное кино. Например, "Секс-сказка" по рассказу Набокова с Людмилой Гурченко и Сергеем Жигуновым в главных ролях. Мне кажется, это одна из самых лучших картин, в которых я принимал участие, потому что это был такой нешаблонный взгляд на вещи, опять же Набоков, декаданс... Картину ужасно критиковали, но это не важно, у меня свое отношение к этому фильму, как, впрочем, и к другим картинам, которые я озвучивал. Однажды я сказал в шутку: когда мое ощущение кульминации совпадает с режиссерским, это значит, что фильм гениальный... Нет, правда, это была потрясающе интересная работа. Съемки в Литве, как раз тогда, когда эта республика рвала все отношения с СССР, пик напряженности, 1991 год.

Пожалуй, самая известная моя картина — политический детектив "Черный квадрат" с Соломиным, Лановым, Витторганом, Харатьяном и другими. 1992 год. Ее очень часто показывают по телевидению.

В 98-м году вышел мой последний игровой фильм — "Раздетые" Кирилла Серебренникова. Картина получила Серебряный приз на фестивале в Болгарии и российскую премию "ТЭФИ" за режиссуру. Непростое арт-кино по пьесе испанского драматурга Жоана Казоса: он (Игорь Мужжухин), она (Вера Новикова) и фотоаппарат. То, что называется "кино не для всех". Кирилл очень талантлив: снимает клипы, работает как режиссер в театре, пишет...

.EXE: Ваша киномузыка столь же живая, как и в "Корсарах"?

Ю.П.: Да. Разумеется, я делаю и другую музыку, но ближе всего мне живое симфоническое звучание... Вы понимаете, за тот срок, которым я занимаюсь музыкой (а я занимаюсь ею всю жизнь), любой человек успевает почувствовать свои сильные и слабые стороны. Или, скажем так, сильные и очень сильные. Так вот, эта музыка — моя. Это моя сильная сторона. Быть может, этим я и отличаюсь от других "композиторов". У нас ведь как раньше было: композиторами считались либо те, кто написал пару песен, зачастую при этом не зная даже нот (это не шутка), либо те музейные восковые фигуры из соответствующего творческого союза, что работали только на себя, совершенно не интересуясь, нужна ли хоть кому-то их писанина. А вот на Западе давным-давно и популярной музыкой, и музыкой настоящей, но которая тем не менее публикуется миллионными тиражами, занимаются глубоко профессиональные люди. Не композиторы, но профессионалы. Чувствуете разницу?

Словом, у нас, в отличие от Запада, не так уж много профессионалов, которые одновременно и знают, и любят симфонические оркестры. Увы.

Что же касается самого первого вашего вопроса о том, мог ли мой саундтрек к "Корсарам" быть чисто электронным... Вряд ли. А вот совмещение живого звучания и электроники мне очень близко. Хотя все это пока мечты — как и у вашего любимца Ульмена. Я вообще считаю, что будущее музыки за сочетаниями. Живая музыка — это огромный, замечательный мир, обладающий неповторимым тембром, но ведь человек, слушатель, развивается, ему каждый день нужны новые ощущения. И если он их не получает, то... Да, всякая музыка — это в первую очередь внутренняя энергия ее автора. Но ведь эта энергия как-то должна преподноситься слушателям, в той или иной форме. Ну а форма — вещь очень подвижная, находящаяся в постоянном движении, зависящая от погоды за окном, от изменений условий существования этноса, от политики и т.д... Да, будущее, безусловно, за сочетаниями.

.EXE: Юрий, а можно я еще немножко порефлексирую по поводу больших симфонических оркестров и исключительно живой музыки? Все-таки не каждый день беседуешь с настоящим композитором. Надеюсь, вы поймете и простите эту слабость.

Ваша музыка к "Корсарам" — сразу скажу: отменная музыка — живо напомнила мне, что игровых саундтреков, в записи которых принимали участие симфонические оркестры, да еще такого уровня, — раз, два и обчелся. На память приходит работа



Билла Брауна (Bill Brown) в серии игр Tom Clancy's Rainbow Six, блестящий симфосаундтрек Total Annihilation авторства Джереми "Второй Джон Уильямс" Соула (Jeremy Soule) и оркестра Northwest Sinfonia, первая и вторая части Baldur's Gate с их мощнейшей исключительно инструментальной музыкой от номинанта Emmy Майкла Хёнига (Michael Hoenig), молодой лос-анджелесский композитор Ленни Мур (Lennie Moore), Московский симфонический оркестр и 24 неизвестных хориста, сотворившие настоящее чудо по имени Музыка-к-Outcast (запись, кстати, происходила в Москве, весной 1999 года, оркестром дирижировал Уильям Стромберг (William T. Stromberg), Ленни Мур, увы, в Россию не выбрался...), а также саундтрек недавнего РПГ-хита Arcanum, написанный примерным лютеранином (замечен в особом пристрастии к сочинению литургической музыки) Беном Хугом (Ben Houge). В последнем случае, впрочем, большого симфонического (как у того же Мура, на которого "работали" восемь десятков музыкантов) не наблюдалось: лишь струнный квартет из музыкантов Сиэтлского симфонического оркестра, поддержанный перкуссией и синтезаторами (в четырех треках). Но все равно — очень вкусно получилось... Вот, кажется, и всё. Остальное (как бы хорошо мы ни относились к этим работам) — либо электронные имитации живого оркестра, либо сессионные музыканты, играющие в отдельных треках в классику. И вот теперь вы. Бальзам на душу, чесслово. Удивительная главная тема (Main_Title.mp3 — для тех, кто уже вставил в драйв прошлый .EXE-диск), чем-то напомнившая мне свиридовскую "Тройку" из "Метели". К слову сказать, та же "Метель" — почти саундтрек к одноименному фильму... Красивая, прозрачная, несложная для восприятия, но весьма наполненная смыслами и интонациями мелодика. Говорю же: бальзам.

К чему я клоню? А к тому, что: а) бесконечная электронная музыка, к сочинению которой из-за недостатка средств зачастую привлекают профессиональных программистов, но никак не музыкантов, надоела — и не только мне — смертельно; б) модные современные аудиотехнологии вроде DirectMusic (это когда программа сама решает, как, в каком темпе и тональности играть музыкальные отрывки, лежащие, грубо говоря, в базе данных) попросту убивают игровые саундтреки; в) спасти которые могут только живые музыканты, играющие настоящую музыку, написанную профессионалами. Вот. Не знаю, согласны ли вы с этим... Если не согласны, примите эти долгие словеса в качестве затянувшегося комплимента.

А теперь к делу. Есть у меня одно стойкое, многократно проверенное наблюдение: люди играющие в своем подавляющем большинстве совершенно безразличны к классической музыке. Не любят, не понимают, не ценят, не интересуются. Нормальная ситуация, да? Но! Но стоит выйти приличному игровому саундтреку, в котором есть хотя бы имитация живой музыки, к примеру, в виде классического набора из электронных смычковых-духовых-ударных, как все преображается: им это нравится, и нравится, поверьте, искренне!

Точно такая же картина наблюдается и в случае киношных саундтреков. Человек не слушает ничего, кроме, обобщенно говоря, рикимартина, но вдруг приносит мне "родные" (!) диски с кинозаписями того же Уильямса, Полидуриса (Basil Poledouris) и Циммера (Hans Zimmer), где с симфонизмом и сложностью все в порядке, и спрашивает: "Тебе это нравится? Мне — очень. Хочу, чтобы ты оценил".

Как бы вы это прокомментировали?

Ю.П.: Это для меня открытие! И это здорово! Но как это объяснить... Может быть, причина в том, что звучание, которое дает симфонический оркестр, наиболее полно соответствует тому аудиофону, который с рождения окружает нас в реальной жизни? А ведь такие вещи чувствуются подсознательно. Как ни крути, все остальное — придуманное, сделанное. В оркестре же есть что-то такое натуральное, вплоть до сермяжности, которая совершенно четко дергает любого. И этот любой на генетическом уровне начинает понимать, что, стоп, это не продукт, не выдумка, это что-то настоящее... Но лишь при одном условии: эта музыка должна быть снабжена КАРТИНКОЙ. Либо той, что есть сейчас на экране монитора, либо той эмоциональной картинкой, что осталась в голове от игры. Вот тогда, наверное, и рождается то удивительное восприятие, о котором вы говорите.

На это счет я могу заметить еще вот что... Несмотря на то что за окном 21 век, академические жанры все равно остаются музейно-восковыми. И вина за это лежит на нас. Включите телеканал "Культура" в тот час, когда там передается симфоническая музыка — и что вы увидите? Музыкантов на сцене, дирижера во фраке... Такой картинкой может увлечься только профессионал. Обычный человек тут же переключает канал, это стало рефлексом... Напротив, если бы "под концерт" была подложена какая-нибудь привлекательная картинка, то, уверен, ситуация не была бы столь печальной. На Западе подобные приемы, когда для улучшения восприятия серьезной музыки, ищутся все новые и новые видеосредства, — сплошь и рядом. Нам надо научиться смотреть на вещи сегодняшними глазами, перестать умышленно отделять от МУЗЫКИ слой окаменевшей академической культуры. Чем сильнее мы ее ограждаем, тем беспомощнее она становится...

.EXE: Игра — это несерьезно, не правда ли? Таково общественное мнение — во всяком случае в нашем отечестве, не имеющем столь продолжительной истории компьютерно-игровой индустрии. Так вот, как к записи МУЗЫКИ К ИГРЕ отнеслись музыканты? Это не снизило их интереса к работе?

Ю.П.: Нет, ни в коем случае. Хотя мне, честно сказать, поначалу казалось, что объявление о том, для чего предназначена музыка, которая будет записываться, вызовет нечто невообразимое... Но "Русская филармония" — это профессионалы. Более того, определенное число оркестрантов стало живо интересоваться и названием игры, и тем, когда она выйдет... Вот уж чего не ожидал.

.EXE: Вероятно, совсем молодые музыканты?

Ю.П.: В общем, да. А те, что постарше, говорили: надо же, у компьютерной игры ТАКАЯ музыка... Я это не к себе адресую, речь о том, что в записи принимала участие уйма народа, одних хористов тридцать человек... солидная звукорежиссура...

И такое — для компьютерной игры? У нас для кино живую музыку давно не пишут, а тут!..

А еще была часть музыкантов, которые четко представляли, что для компьютерных игр, особенно американских, музыка и все остальное делается сегодня по такому большому счету, что только держись... Нет, за то, что снизится интерес и это как-то отразится на записи, волноваться не приходилось. Все отработали прекрасно.

Кстати, среди моих студентов много таких, которые занимаются компьютерами глубоко и даже профессионально, что меня очень радует. Они даже приносили мне какие-то журналы: вот статья об этой игре и там даже про музыку есть... Они следят за этим.

.EXE: Использовались ли во время записи какие-то необычные для симфонического оркестра инструменты?

Ю.П.: Нет. Хотя во французском номере (Frn_Town.mp3. — **.EXE**) должен был звучать клавесин. Но по обычному русскому разгильдяйству этого не произошло: когда мы пришли в студию (это ГДРЗ, Государственный дом звукозаписи), выяснилось, что клавесин не настроен. Просто забыли предупредить настройщика... Я потом взял эту запись и дома наложил на нее синтетический клавесин. Чей "синтетизм", надеюсь, не слышен.

С пиратской темой (Prt_Town.mp3. —**.EXE**) тоже была история... Когда все записали, мне вдруг задают вопрос: а где же пираты? — Какие пираты? у нас не было никакой пиратской темы! — Ну как же, отвечают мне, у нас и в заказе записано... Полезли в бумажку — и правда, было такое. Однако и я этих пиратов из виду упустил, и "Акелла" прошляпила. Что делать? Ведь музыка полностью записана... Но без темы пиратов, говорят мне, нельзя, они что-то петь должны, и вообще...

.EXE: Й-хо-хо?

Ю.П.: Точно. Вот это "й-хо-хо" я и пел несколькими голосами, изображал, так сказать, многоголосие. Что называется, выходил из положения. В этом отрывке, кстати, использована синтезаторная подкладка, и чтобы создать ощущение живого звучания, я пригласил двух великолепных музыкантов-солистов: тубиста из Большого симфонического оркестра Юрия Соболева и Александра Васильевича Корнеева, первую флейту мира, профессора консерватории. Уникальная запись!

.EXE: Хор. Я знаю, что "Русская филармония" довольно часто выступала с церковными хоровыми коллективами. Не оттуда ли часом были хористы, принимавшие участие в записи?

Ю.П.: Нет, это Камерный хор Московской консерватории под управлением народного артиста России, профессора Бориса Григорьевича Тевлина.

.EXE: В саундтрек входят целых шесть тем, в названии которых есть слово "battle". Frn_Battle, "французская битва" (правильно?), получилась самой беспощадной, какой-то даже быссмысленно-жестокой и до ужаса кровавой. Отчего так вышло? Вспомнили Бородино? Напротив, Spn_Battle — красивый бой равных, уважающих друг друга соперников, обставленный тучей условностей, с жестами на публику. Это желание не просто биться, а биться артистично... Вместе с тем "французский бой" более всего близок к не менее трагической главной "боевой" (Battle) теме. Он будто ее продолжает, правда, там мы уже не слышим хора.

Ю.П.: Может быть, причина столь яркого впечатления именно в том, что в главном боевом номере звучит хор?..

.EXE: Очень может быть. А что за текст произносится? Речитатив хора — он осмыслен?

Ю.П.: Звучит канонический текст католической мессы "День гнева". Той самой, что легла в основу в том числе моцартовского "Реквиема": "Dies irae, dies illa/ Solvet saeclum in favilla..." ("День гнева, день этот, обратит все в пепел...").



.EXE: Fog. Предчувствие битвы... Здесь и легкое замешательство, и в то же время зрелая мужская уверенность в себе, а еще мысли о безмятежном прошлом, о юности. Яркая самодостаточная иллюстрация. А Sunrise! Кристально ясный, осмысленный рассвет — как будто и сна никакого не было. Очень красиво, но и предельно настороженно. Жестокий такой рассвет, с ощущением чего-то очень опасного. И точно: пощады впереди никому не будет... Какой трек вам наиболее дорог, какой вы считаете главным?

Ю.П.: Вряд ли я смогу ответить на этот вопрос... Эта музыка дорога мне вся. Я делал ее на одном дыхании, с большим интересом. В каждой мелодии есть какие-то отдельные вещи, которые в итоге и подвигали меня на написание того или иного куска... Мне близка "английская" музыка, которая звучит в этой работе (Eng_Town, Eng_Battle): я постарался ввести в ней такой инструментарий, который был свойствен Англии тех времен, и с его помощью создать вполне определенный колорит. А вообще я всегда стараюсь полностью выполнять то, что просит заказчик, но только этим, разумеется, не ограничиваюсь. Всегда есть масса новых идей, я пытаюсь найти какие-то новые сочетания инструментов, проверить какие-то внутренние звучания на практике. Иначе говоря, во всех своих работах я продолжаю учиться.

Удачной, на мой взгляд, получилась главная тема... В то же время, несмотря на то что саундтрек по определению должен был стать этаким коктейлем из "английских", "французских" и "испанских" мелодий, мне все равно хотелось, чтобы в музыке чувствовалась некая русскость. В первую очередь и имею в виду звучание оркестра. Не секрет, что один и тот же состав оркестра в разных национальных школах, у разных композиторов звучит по-разному. Есть "немецкое" звучание, есть "русское" (речь о наших замечательных предках и учителях — Чайковском, Рахманинове...), которого и хотелось добиться. Мне кажется, это получилось. Спасибо оркестрантам!

.EXE: Несмотря на то что в игре намешано множество жанров, "Корсары" — приключенческая,



романтическая игра. Вы любите приключения? Вы романтик? Главная музыкальная тема, на мой взгляд, отвечает на эти вопросы утвердительно...

Ю.П.: Абсолютно точно, сугубый романтик! Этакой поздней закваски. Эмоциональная окраска и направленность той музыки, которая мне близка и которую я пишу, всегда ближе к трагическому мироощущению, нежели к светлому. А если музыка получается светлой, то все равно эта ясность и простота пропущены через некую призму. Таково уж внутреннее состояние души, куда деваться...

.EXE: А как вам работалось с "Акеллой"?

Ю.П.: Очень хорошо работалось. Акелловцы предельно грамотно сформулировали свои музыкальные предложения. Что, вообще говоря, большая редкость. Во всяком случае в кино я ни разу не сталкивался со столь кропотливым и щепетильным изложением своих требований. Ребята с самого начала четко знали, что хотят: нам нужна такая-то тема, она должна возбуждать такие-то чувства, этот отрывок должен звучать две секунды, этот — пять, и так далее. Грамотные люди, знающие откуда и куда дует сейчас музыкальный ветер. Хоть и технари. Кстати, они изначально хотели сделать саундтрек с хорошим симфоническим оркестром (да, да, это их идея). Одно это дорогого стоит.

Это была очень интересная работа — хотя бы потому, что сами условия игры предопределяли характер и стиль музыки. Средневековые Испания, Франция, Англия... их звучание, каким я себе его представлял, не могло не появиться в игре. Если мы показываем, к примеру, Францию 17-го века, то во мне подспудно звучит совершенно определенный обобщенный музыкальный образ того времени и того самого места.

.EXE: Тем не менее вы ведь вдохновлялись не только тем, что жило в вас всегда, но и игрой? Вас познакомили с сюжетом? вас посадили к монитору, где были безмолвные ролики? как вы начинали работу?

Ю.П.: Дело в том, что музыка писалась задолго до какой-либо готовности игры. И это, конечно, наложило свой отпечаток на мое "введение" в проект. Мне показали некоторые картинки из игры: симпатичный качающийся кораблик у какой-то скалы и т.п. Потом этот кораблик, сказали мне, отправится вот в такие путешествия... Рассказали содержание: игра о морских битвах, затрагивает определенные события, которые были типичны для Европы второй половины 17-го века... После чего в простых выражениях — вот как мы с вами общаемся — пояснили: ты можешь зайти туда, сделать то-то... купить корабль, нанять команду... Мне этого было достаточно. Иначе говоря, музыку я писал, картинок не разбирая.

.EXE: Юрий, а когда же все это было? (Я почему-то вбил себе в голову, что вы уж точно видели игру в действии... Такое впечатление сложилось, слушая вашу музыку.)

Ю.П.: Мы записывали музыку перед самым Новым годом... Ну а игра появилась через год с небольшим. Иначе говоря... да, это был 1999 год, самый конец. Я, помню, спросил еще: а когда игра-то выйдет? "Дай бог, к следующему Рождеству", — ответили мне. Так и получилось.

.EXE: Вы много работали в кино. А теперь у вас появился и игровой опыт. Но и то, и другое у рядовых слушателей называется "саундтрек". Есть ли разница между киномузыкой и тем, что мы слышим в игре?

Ю.П.: Конечно, есть. В первую очередь разница в звуке. Есть определенная мода мировая — мода на саунд. Приведу демократичный пример: если послушать старое исполнение пятой симфонии Бетховена, скажем, Фуртвенглера или Тосканини, а потом взять современную запись Шолти, то вы тут же поймете, что Шолти работал с другим поколением звукорежиссеров. В этих записях другой звук. Какими были звукорежиссеры доцифровой эпохи? А вот такими: чистое живое симфоническое звучание, и не дай бог, если много высоких или низких! живой звук прекрасен, его не надо делать более красивым, наслаждайтесь только им...

Но сейчас, когда мы слышим совершенно убийственные по красоте новые звуки, мы не можем довольствоваться тем, что сыграл оркестр. Сыграл и все — этого сегодня недостаточно. Необходимо специальное размещение музыкантов, специальные микрофоны — для скрипок одни, для тяжелой меди — другие... У нас, конечно, такой возможности не было, но мы все это имели в виду: рассаживали по-особому оркестр, "разруливали" музыкантов, ставили между ними перегородки и т.п., ваш покорный слуга каждый раз ходил и слушал, какой звук получается. Одно слово, цифровой звук.

Для нашего кино музыка так не пишется. Для кино важно общее гармоническое звучание, тема слышна — и больше ничто никого не волнует. На чем бы ты ни записывал музыку, она все равно будет перегнана на 8-миллиметровую пленку, чтобы потом стать одной из дорожек, с шипением, скрипом и т.д.

.EXE: Но это то, что касается звука, технологий, а по части творческих задач?..

Ю.П.: И у киномузыки, и у игровых саундтреков есть одна общая черта. Знаете, какую музыку можно назвать хорошей?.. (Кстати, то, что я сделал для игры, не подходит под это определение.) Хорошая прикладная музыка — та, что не тянет на себя одеяло, не привлекает много внимания. Музыка к "Корсарам" в этом смысле представляет из себя нечто большее, чем от нее требовалось. Это не значит "лучше", это, может быть, даже хуже. Но удержать в себе это я не мог. (А если еще учесть, что человек может по двадцать раз проходить один уровень, и все это время он будет слушать один и тот же музыкальный отрывок...)

С киномузыкой примерно та же история. Как часто бывает: появляется какая-то тема, очень выразительная, она тебе нравится, но режиссер говорит ей "нет". Почему? Потому что она привлечет к себе излишнее внимание и попросту "забьет" картинку.

.EXE: Саундтреки существуют давно, и нам не составит труда назвать основные проблемы, тревожащие их авторов: 1. То, что называется "обслуживание картинки", 2. Диктат заказчика, 3. Лимит времени и 4. Лимит денег, выделенных на "музыку". Согласны ли вы с этими утверждениями?

Ю.П.: Я бы их чуть-чуть отредактировал... Любой композитор был бы счастлив работать при диктатуре. Но, к сожалению, чаще всего бывает так, что от него требуют то, чего никто не знает. Это, увы, особенность нашей режиссуры... "Я не знаю, какая мне музыка нужна, ты мне

принеси несколько тем, и мы тогда решим". Но это не разговор, это не профессионально.

В этом плане, повторюсь, с "Акеллой" было очень приятно работать: с одной стороны, все было четко сформулировано, с другой — оставался огромный люфт для решения каких-то собственных творческих задач.

Впрочем, здесь был один весьма тонкий и даже опасный момент, о котором надо рассказать. "Акелла", разумеется, попросила предварительно показать музыку — что и было сделано. Познакомившись с парой тем, ребята сказали, что дальше слушать не будут, мол, "продолжай, нас все устраивает". Но ведь это была запись, сделанная на синтезаторе. А что они скажут, услышав оркестр? Узнают ли они эти отрывки в новом звучании? Понравятся ли они им?..

У меня, кстати, были такие случаи в кино. Когда я показывал тему на рояле, режиссер восторгался, но, услышав то, как это звучит в студии, во время записи (позволю себе заметить: уже проплаченной записи, с огромным количеством музыкантов, хористов и т.д.), он кричал: что это?! к какому месту эта музыка?! это не то, что ты показывал мне раньше! и т.п.

Словом, я очень боялся, что когда акелловцы, слышавшие только синтезатор, придут на запись, они схватятся за головы: боже мой, за что мы платим деньги! это же совершенно другая музыка!.. К счастью, все обошлось, ребята ограничились уточнением того, каким моментам соответствует та или иная тема. А потом был период адаптации, когда им казалось, что эта музыка очень много на себя забирает. А потом настало время монтажа, появились собственно треки, те кусочки, что звучат в игре, и все вопросы были сняты. Но все равно без нервов не обошлось...

.EXE: Что это вообще такое — саундтрек? Ваше определение. Кстати, как вы считаете, насколько это искусство самоценно? да и искусство ли это?

Ю.П.: У меня двойственные ощущения на этот счет. Мой внутренний голос говорит, что саундтрек — это картошка из супа. Если мы, имея в виду российскую эстраду, произносим слово "поп-культура", то тогда можно смело назвать саундтрек самостоятельной музыкой. Если же мы будем говорить по большому профессиональному счету, как это и должно быть, то это, конечно, не самостоятельное явление. Вы можете наслаждаться замечательным фильмом с прекрасной музыкой, но вы никогда не сможете выудить оттуда эту прекрасную музыку, чтобы точно так же наслаждаться только ей одной. Саундтрек, если это хороший саундтрек, органично переплетен с видеорядом, с идеями фильма, с его задачами, он является совершенно необходимой вещью. Но никак не достаточной.

Вот вам пример из жизни: в 1988 году, когда я работал на "Мелодии", вышел фильм Александра Сокурова "Дни затмения", по сценарию Стругацких и Арабова. Его саундтрек по большей части представлял собой набор разнородных кусочков из Шумана, Глинки, Оффенбаха, Шнитке, народной музыки, все это перемежалось синтетическими эффектами... Иными словами, авторской музыки там не было. Только компиляции. Однако "Мелодия" выпустила этот саундтрек на виниле, и он разошелся огромным тиражом! Пластинку расхватывали. О чем это говорит? О том, что у слушателей есть бешеный интерес к имени "Александр Сокуров", к братьям Стругацким, к тому фильму, который они сделали. Больше ни о чем. Этот саундтрек — лишь часть того мощного художественного образа, который эта картина сгенерировала.

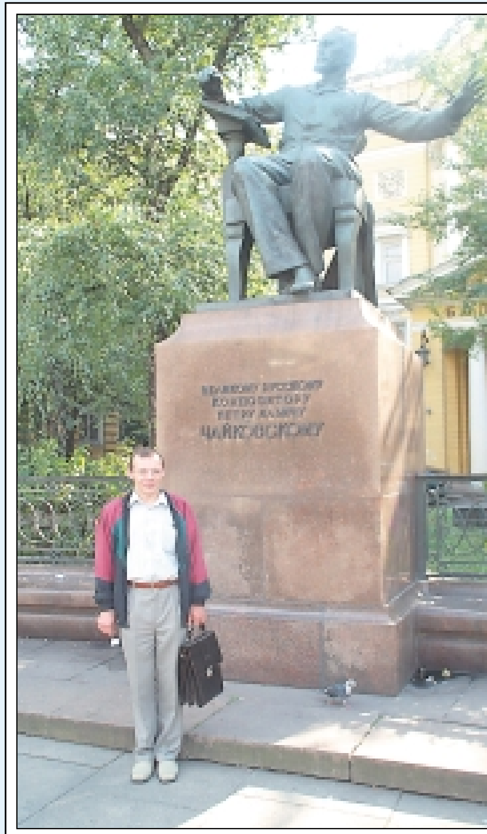
.EXE: Близок ли вам, композитору-классику, компьютер?

Ю.П.: Да, мы дружим уже три года. Так получилось, что поначалу вся эта компьютерная круговерть обошла меня стороной. Слишком уж неожиданно все это началось, внезапно, помимо меня. И тот момент, когда я еще мог успеть на поезд, как мне казалось, безвозвратно ушел. Ну и ладно, сказал я себе, я не этим силен, буду писать вручную... Но прошло время, и настал другой момент, когда мой внутренний голос очень жестко сказал: все, дальше так жить нельзя. Пришлось ему подчиниться. И когда возникла необходимость в постижении всей этой техники, я без особого напряжения в ней разобрался. Сегодня я не мыслю себя без компьютера. Помощник? — не то слово. И помощник, и кормилец.

.EXE: То есть партитуры отныне пишет не Ю.Потеенко, а компьютер Ю.Потеенко?

Ю.П.: Нет, нет! Не пишет и никогда не будет писать. Все программы по этой части, даже самые лучшие, ужасно глупы и безграмотны. Это я вам совершенно ответственно говорю. А для того чтобы писать при помощи этих программ грамотно, то нужно такую работу с ними провести, что проще сесть и все сделать руками.

Главное предназначение компьютера — запись и создание фонограмм музыки синтетического звучания. Которая как раз и кормит. Это музыка для телевидения, фонограммы песен, аранжировки, демо-записи...



.EXE: Слушаете ли вы музыку вне профессии? Ваши любимые неклассические музыканты?

Ю.П.: Нет, не слушаю — мне хватает ее во время профессиональных занятий. Если еду в машине, то слушаю только "Эхо Москвы", радиостанцию, где много, больше всех, говорят. Примерно такая же картина и дома.

Если говорить о каких-то неакадемических предпочтениях, то я очень люблю Стинга, мне нравится то, что называется World Music. А еще мне близки современные звучания старых вещей, когда известные вещи по-новому прочитываются...

.EXE: И последний вопрос, Юрий. "Корсары-2" объявлены в мае этого года, даже чуть раньше. Выход — весна 2002 г. Вы участвуете в работе?

Ю.П.: Скажем так, вопрос моего участия уже решен.

.EXE: И это очень правильно! Спасибо, Юрий, за интересную беседу.

Беседу вел **Игорь ИСУПОВ**.
Фото **Натальи ТАЗБАШ**.

NIVAL INTERACTIVE: НОВАЯ, НОВАЯ СКАЗКА

Продолжение. Начало см. в ##9-10'01

Андрей ЕМЕЛЬЯНЕНКО, руководитель проекта "Демиурги" (Etherlords)



Наталья Тазбаш.



Новый боевой экран Кинетов, вид сверху.

АВТОМАТИЧЕСКАЯ КАМЕРА. ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К МОНСТРАМ

С удовольствием представляю вам еще двоих членов команды, работающей над "Демиургами". Знакомьтесь: Евгений Иванов, ведущий программист и гейм-дизайнер, и Олег Глазунов, ведущий художник проекта. Ниже они расскажут, в каких трудах и заботах создавался режим автоматической камеры.

Евгений Иванов: "Сначала объясню, зачем она вообще понадобилась... Как вы уже знаете, нашим художникам пришлось проделать огромную работу над моделями и текстурами, чтобы персонажи стали как можно более детализированными. С одной стороны, это более чем оправдано, если нашей целью было (а оно и правда было) максимальное качество картинки. С другой же, если играть в "Демиургов" с видом сверху (что удобно, потому что вся сцена видна сразу), то все эти красоты совершенно ни к чему: модели слишком маленькие, чтобы можно было все разглядеть. Да и не всякий игрок согласится играть с ручной настройкой камеры — это отнимает время в бою. Поэтому сначала мы решили, что камера будет двигаться постоянно, показывая главные события боя, летая туда-сюда по изящным кривым. Ключевыми событиями мы сочли вызов существ, схватки между ними, эффекты заклинаний, а также смерть существ и героев".

Олег Глазунов: "Когда я сделал первый набор камер, то заметил, что у любого, кто пробовал с ними играть, минут через пять начинала кружиться голова. Даже у меня. Я удивился, но быстро нашел причину. Анимации в бою короткие (это сделано специально, чтобы бой не затягивался), а расстояния, которые должна преодолевать камера, большие. Поэтому камера летает быстро, и скоро игрок теряет ориентацию в пространстве. После долгих прений мы перешли к

Олег Глазунов.



Наталья Тазбаш.

идее "монтажа": камера не показывает свой полет, а сразу перемещается к цели. Как в фильме. Только что была беременная женщина, и — упс! — ребенку уже десять лет... Ну, не совсем так; скорее похоже на показ диалогов. Сначала — двое говорят, потом — лицо одного, потом — лицо другого. Некоторые художники были против, потому что вместо плавного движения получались резкие скачки. Но никак иначе избавиться от головокружения не выходило".

Евгений Иванов: "Я начал с поиска возможностей жестко зафиксировать движение камеры в коде, то есть решить проблему чисто программными средствами. Попытался описать все ее движения с помощью стандартных кривых и траекторий — кругов, эллипсов, прыжков и т.д. Однако этот якобы простой подход оказался началом огромной работы: красивый и логичный код давал на экране что-то невразумительное. И причина тому проста: на восприятие влияет не только траектория движения, но и скорость, которая должна временами расти или падать, угол зрения и многое другое. И трудность даже не в количестве параметров. Хуже, что некоторые из них заранее неизвестны. Например, герой вызывает монстра: где он появится? (На экране есть для этого десять возможных мест, и выбираются они случайным образом.)

Мы сочли, что лучше импортировать анимации камеры из 3D Studio Max. Тут тоже возможны два варианта. Поначалу я надеялся использовать стандартные кривые 3DS Max, например, кривые Безье. Тогда игра могла бы интерпретировать записанные в 3DS Max анимации камеры как набор стандартных кривых. У этого подхода два преимущества: во-первых, можно точно определить местоположение камеры в каждом кадре и тем самым добиться очень плавного ее перемещения. Это важно: ведь никто не знает, сколько будет кадров в секунду на конкретной машине. Во-вторых, динамические кривые легко перенаправить в любую точку, например — к конкретной локации, где возник монстр. Но все равно от этой идеи пришлось отказаться. Вскоре я понял, что процесс разбиения траектории камеры на стандартные кривые с последующей сборкой в игре занимает слишком много времени. Кроме того, некоторые из таких линий должны были изгибаться под очень странными углами, что постоянно служило источником ошибок и некрасивых видов.

В итоге мы записали траектории камеры в Max из расчета 30 кадров в секунду, то есть расписали 30 позиций камеры для каждого движения. В реальной игре частота может быть другой, поэтому программа выстраивает прямую между двумя известными кадрами, после чего ставит камеру в центральную точку на этой прямой. Конечно, камера иногда движется, формально говоря, не по кривым, а по ломаным линиям, но поскольку расстояния между записанными положениями камеры довольно малы, этого не будет заметно. Еще одна проблема заключалась в том, что невозможно предсказать заранее, что пересечет путь камеры в игре: неизвестно, какие монстры будут вызваны и где. Это пришлось решать с помощью небольшого жульничества: пока камера движется к месту события, все остальное, включая других персонажей и спецэффекты, отключается. Но заметить это непросто".



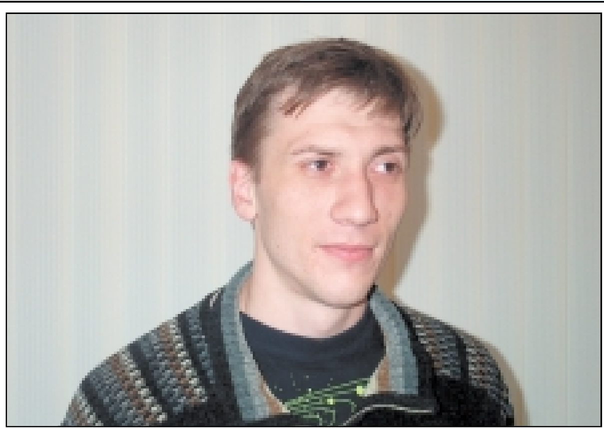
Хаот призывает существо, крупный план (если камеру приблизить еще сильнее — не будет видно спецэффектов).

Олег Глазунов: "В общей сложности я записал более 50 траекторий камеры для всевозможных событий. Чтобы они не казались монотонными, каждое событие получило от двух до четырех разных анимаций камеры. Почти каждое ключевое событие разделили на подсобытия. Например, творится колдовство: первое событие — чтение заклинания, второе — его доставка его к цели, третье — воздействие на цель. Иногда камера показывает две первых фазы сверху, а третью крупным планом, иногда в другом порядке. Это очень помогает, потому что даже одинаковые события выглядят по-разному".

Евгений Иванов: "Как я уже говорил, в "Демиургах" немало факторов, которые предсказать нельзя. Например, в каком месте сойдутся между собой дерущиеся монстры? Неизвестно даже, будут ли они драться — ведь обороняющийся герой может решить не защищаться от атаки. Вот почему все записанные траектории камер идут через "нуль-точку" — обычно это центр боевого экрана. Я опробовал немало способов растягивать и масштабировать путь камеры в реальном времени, но иногда они все же дают сбой; так, при растягивании траектории "в плюс" от нулевой точки все хорошо, но при зеркальном отображении возникают ляпы..."

Олег Глазунов: "Эти индивидуальные траектории камеры иногда даже меняют законы игры. Например, обычно, когда герой призывает монстра, он появляется раньше, чем герой закончит читать заклинание. Камера может показать оба действия крупным планом. Если мы просто сменим фокус, то анимация героя будет оборвана на полпути, а это не слишком красиво. Поэтому, если программа решает показать героя крупным планом в момент вызова, монстр появится только после завершения анимации героя. Тогда камера сможет спокойно переключиться на монстра".

Евгений Иванов.



Наталья Тазбаш.

МУЗЫКА. ВЫ СЛЫХАЛИ, КАК ПОЕТ ХАОТ?

Игровой звук. Прошли те времена, когда над ним работали мифологические "профессиональные программисты". Наши собеседники — Андрей Федоренко, композитор, автор почти всех музыкальных тем игры, и Денис Борзенков, звукоинженер и один из создателей звуковых эффектов, — расскажут вам о том, как звучат "Демиурги".

Андрей Федоренко: "До "Демиургов" я работал над "Аллодами-2" и "Проклятыми Землями", но нынешний проект, на мой взгляд, это лучшее музыкальное достижение "Нивала". Как профессиональному композитору мне очень интересно и одновременно сложно писать музыку для игр. Интересно, потому что музыка должна соответствовать видеоряду и создавать уникальную атмосферу игры. Более того, музыка должны быть неотъемлемой составляющей игры. Значит, я делаю часть общего дела, а это замечательное чувство. Если игроки не испытывают желания отключить мою музыку — значит, я своего добился.

Но это и очень непросто: игра диктует весьма жесткие правила. Есть законы жанра, о которых нельзя забывать, и если бы не Михаил Матвеев, ведущий звукорежиссер "Нивала", я бы их никогда не понял. С Михаилом работать очень удобно: он всегда четко представляет себе, какая музыка нужна, какова длительность музыкальной темы, и так далее. Например, нельзя полностью развить музыкальную тему, потому что существуют очень жесткие ограничения по времени и необходимость брать в расчет атмосферные звуковые эффекты игровой сцены. Иногда мои музыкальные фрагменты не подходили из-за слишком яркой и развитой, акцентированной, мелодии. Нам все же нужна музыка для игры, а не игра для музыки, увы..."

Денис Борзенков: "Я могу это объяснить. Возьмем, к примеру, музыку для экрана путешествий (в игре он называется экраном территорий). Для каждой расы мы записали по одной музыкальной теме, причем законченный фрагмент темы длится не более двух с половиной минут. Эти фрагменты зациклены и постоянно повторяются. В "Демиургах" такое ограничение времени очень важно. Ведь на стратегической карте — четыре типа местности, для каждой расы свой, и всякий раз, когда герой переходит с одного типа ландшафта на другой (например, уходит с земли Синтетов во владения Хаотов), музыкальная тема меняется, как только заканчивается текущий такт. Если бы фрагменты были слишком длинными, то переход мог бы случиться прямо посередине темы.

Это одна из причин, по которым вредна избыточная разработка музыки: темы четырех рас должны плавно переходить одна в другую. А значит, в них должна быть известная доля монотонности, и слишком увлекаться своеобразием не стоит. Еще одна причина: каждое строение и объект на карте (а их немало) имеет собственный звук. Реки, ветер, лава, магазины и так далее — все эти звуки объемны и просчитываются в зависимости от положения камеры. Если речка — слева от героя, ее журчание будет раздаваться из левой колонки, если приблизить к ней камеру — звук станет громче... Звуковые эффекты экрана территорий — очень действенное средство передачи уникальной игровой атмосферы, и если музыка будет слишком яркой или громкой, их воздействие пропадет".



Денис Борзенков.

Наталья Тазбаш.

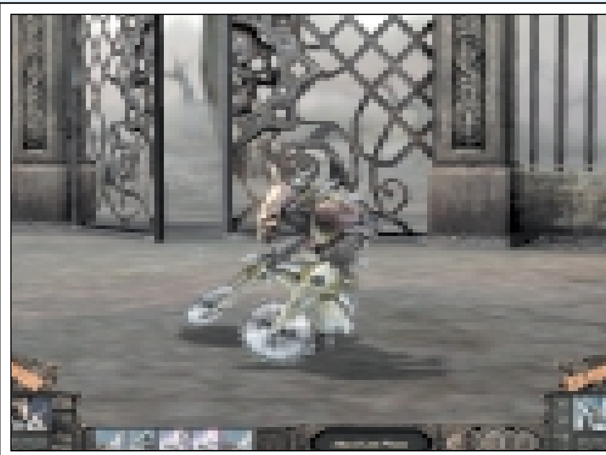
Андрей Федоренко: "Я написал три темы для боя и одну для путешествия к каждой из рас. Тема состоит из четырех частей: вступление, развитие с кульминацией (обычно это самая громкая часть), "связка" и концовка. Музыка для каждой расы имеет собственную атмосферу, и, хотя я не мог добиться их индивидуальности мелодическими средствами (Денис объяснил, почему), я передал уникальность каждой расы с помощью различных наборов инструментов и аранжировок. Виталы близки к природе, поэтому я взял стиль, который можно было бы назвать "легкой этникой", с отсылками к народной ирландской и шотландской музыке, с малыми барабанами, струнными и рожками. Я говорю "легкая этника" потому, что эта музыка, строго говоря, не может быть целиком отнесена к этнической — в ней есть лишь элементы этого стиля. Ни одна из мелодий не соответствует полностью какому-либо определенному музыкальному течению — они не отвечают целям этой музыки. Обычно лучше всего удаются "эклектические" мелодии, сочетающие в себе разные по стилю элементы. Хаоты — могучая и дикая раса, этакие грубые варвары, поэтому в их музыке преобладают трубы и барабаны, а также варган — чтобы привнести ассоциации с азиатами, с монгольскими ордами. Синтеты — полуживые, полумеханические существа, хладнокровные и бесстрастные, — я решил сделать им техногенную, индустриальную музыку. Это оказалось труднее всего с точки зрения аранжировки: я перебрал кучу звуков разнообразных механизмов и

И снова камера должна находиться на некотором удалении, чтобы не пропустить спецэффект .



станков. Добавил тяжелые гитарные рифы. У Кинетов — силы воздуха и воды, и их было легко связать со средневековым рыцарством. Получилась героическая, несколько помпезная, гордая музыка. Их темы основываются на григорианских хоралах, что придало им торжественность и возвышенность".

Денис Борзенков: "Конечно, мы не могли использовать хоралы прямо как есть. Их поют на латинском языке. Вам бы понравилось услышать, как хор поет "Аве, Мария" посреди фэнтези-игры? Как минимум, это не соответствует специфике игрового мира. Не знаю, на каком языке говорят Кинеты, но в одном я уверен: на людские языки он не похож. Поэтому пришлось сделать небольшую перетасовку. Мы взяли слоги, кусочки слов, которые поет хор, и перемешали между собой. Получилось вполне благозвучное, но совершенно бессмысленное пение — как и положено таинственной расе магов".



Только что вызванное существо Синтетов.

ЗВУК. ПАНТЕРА + СВИНЬЯ + ПАЯЛЬНАЯ ЛАМПА = ДРАКОН

В прошлый раз мы не сказали и половины того, что стоило бы сказать о музыке и звуковых эффектах. Исправляемся. Слово уже знакомому вам Денису Борзенкову:

"Моя основная задача — эффекты. Вместе с ведущим звукорежиссером "Нивала" мы работаем над тем, чтобы герои, монстры, заклинания, здания, вода, ветер, деревья и т.д. издавали разнообразные звуки. Думаю, вы уже наслышаны о звуковых библиотеках, которые созданы специально для подобных случаев. Это огромные базы данных, где есть звуки всех сортов и родов. Однако у всех этих звуков есть одно общее качество: их производят вещи, животные и т.д., существующие в реальности. Но ведь мы делаем игру в жанре "фэнтези", ее персонажи, объекты, которые ее наполняют, никогда не существовали...

Вот, к примеру, драконы. Вы никогда не догадаетесь, из чего состоит рык дракона. Между тем формула проста и оригинальна. Берется громкое рычание пантеры, модулируется свиным визгом, а сверху накладывается звук... паяльной лампы. Неожиданно, да? Это не значит, что вы услышите свист паяльной лампы, когда ваш дракон ринется в атаку. На самом деле вы вообще вряд ли сможете разделить этот звук на составляющие, потому что он, как и любой другой, прошел долгий и мучительный процесс, называемый многоступенчатой обработкой. Я даже не могу обещать, что в игре вы услышите именно этот рев дракона — ведь мы все еще экспериментируем. Некоторые монстры на самом деле говорят нашими собственными голосами или голосами актеров, модулированными другими звуками, с наложенным металлическим эффектом и так далее. Знаете, каким был



Витал читает заклинание.

первый вопрос, заданный мне ведущим звукорежиссером "Нивала" во время собеседования при поступлении на работу? Михаил спросил: "Можете ли вы что-нибудь хрипло провизжать?" Я был очень удивлен...

Запись звуков для всевозможных заклинаний — тоже очень интересная штука. Тут есть два ключевых момента. Во-первых, у каждой из четырех рас — свой набор заклинаний, и магия каждой расы должна звучать по-своему, ибо раса должна легко определяться по звуку, выражающему ее сущность. Во-вторых, эффекты не должны противоречить набору "атмосферных" звуков боевого экрана и музыке. Вот почему нельзя использовать для заклинаний звуки хорала, как нередко делают в играх. У одной из рас (Кинетов) хоралы применяются в боевой мелодии, и такой звук просто пропадет на этом фоне.

А потому звуковые эффекты заклинаний в "Демиургах" в основном соответствуют их видеоряду. Так, если Витал произносит заклинание, и невидимый ветер взметает вокруг него зеленые листья, — значит, должен звучать шум ветра и шелест листьев. Полумеханический Синтет использует сложную смесь звуков работающих механизмов, электрических разрядов и так далее. В магии Хаотов можно услышать рев огня и рык неведомых животных (неведомые животные — это наши же обработанные голоса). У Кинетов, обитателей вечных снегов, я сразу решил использовать звон льдинок, завывания метели и т.п. Но тот, кто решит, что такие "реалистичные" звуки можно смело брать из библиотеки, окажется очень далек от истины... На самом деле изначальные звуки, которые после обработки превратятся в тот или иной эффект, чаще всего не имеют абсолютно ничего общего с видеорядом. Например, звук одного из заклинаний Кинетов сделан из скрипа закрывающейся на ржавых петлях двери. А получилось вполне мелодично и приятно... Художественное чутье звукоинженера позволяет ему услышать в исходном звуке то, что можно сделать из него долгой обработкой, хотя результат не будет походить на оригинал ни в малейшей степени.



Героиня Хаотов создает огненную стену.

Когда герои читают заклинания, звучат не только эффекты магии. Герои в сущности "произносят" заклинания, бормоча при этом что-то вроде слов. Мы записали четыре "вербальных компонента" для каждого вида заклинаний — конечно же, у каждой расы оказался свой "язык". Так, при произнесении чар (колдовства, заклинания вызова) Витал "зачитывает" один из четырех "вербальных компонентов". Придумать эту тарабарщину — совсем непростая и очень творческая задача. Вот пример: мы решили, что "язык" Кинетов (помните, северная страна, снег...) может напоминать какой-нибудь из настоящих "северных" языков — скажем, финский (при этом, само собой, никаких финских слов звучать не должно!). Так вот, мы взяли русско-финский словарь и составили бессмысленные слова, по мелодике отдаленно напоминающие финские. Надеюсь, мы избежали случайных совпадений...

Для Синтетов, которые не верят ни во что, кроме своей несколько извращенной науки, пригодилась латынь, с которой мы поступили точно так же, как с финским. Для грубых дикарей Хаотов были использованы русские слова с резким, отрывистым звучанием, с шипящими и свистящими согласными. Потом мы тщательно перемешали слоги так, чтобы убрать всякое возможное сходство с настоящим русским. Для Виталов, кротких лесных жителей, мы взяли за основу эльфийский язык, придуманный Толкиеном, создав стилизованную под него мелодичную речь.

Трудно представить себе, чем иногда приходится заниматься звукорежиссеру... Знаете, что в этом самое забавное? Смотреть, как актеры пытаются это читать! Уже и не помню, когда я так смеялся! А вот в игре вроде не смешно получилось. Жаль..."

БАЛАНС ЗАКЛИНАНИЙ. ЧИТЕРОВ — ДАВИТЬ!

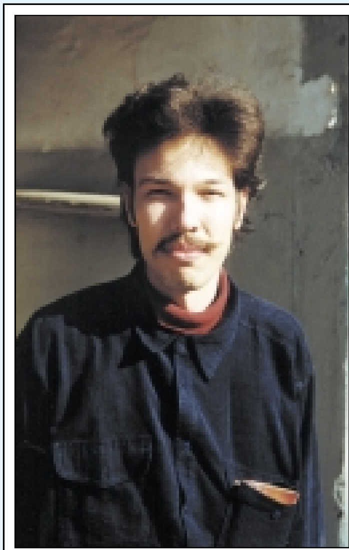
Вновь я призываю на помощь Сашу Мишулина, дизайнера миссий, который расскажет вам об одной из самых сложных задач игрового дизайна "Демиургов" — балансе заклинаний. Всего лишь несколько проблем, с которыми мы столкнулись, работая над балансом, но каких...

"Очевидно, цель нашей работы — сбалансировать книги заклинаний так, чтобы каждой тактике, доступной одной из рас, можно было бы противопоставить другую тактику, и ни одна раса не превалировала бы над другими. Мы собрали предварительные наборы заклинаний для рас и приступили к их тестированию. Довольно быстро обнаружились несколько мощных комбинаций заклинаний (на внутреннем жаргоне их называют "читерскими"), возможности которых поразили даже нас, их создателей. Это удивительно, но заранее невозможно предсказать, насколько сильно (или бесполезно) будет заклинание, пока не увидишь его в действии: создается впечатление, что игра начинает жить собственной жизнью, и диву даешься, как легко ускользает из рук контроль над этим огромным разнообразием заклинаний. Приведу примеры таких комбинаций у каждой из рас.

Скоро выяснилось, что Виталы легко собирают простую, но на удивление мощную книгу, основанную на заклинании под кодовым именем Mana Flash (увы, окончательного названия оно так и не получило: от него пришлось отказаться). С его помощью Витал за какие-нибудь 1-2 единицы эфира и пожертвованные X эфирных каналов мог добавить всем своим существам +X единиц к параметрам атаки и защиты. Напомню, что такое "эфирные каналы". Каждый канал дает игроку по единице эфира за ход для сотворения заклинаний. Обычно игрок получает по 1-2 канала за ход, хотя может не получить ни одного дополнительного канала на текущий ход — это зависит от уровня героя. В любом случае можно быть уверенным, что в каждый следующий ход каналов (а значит, и эфира) будет не меньше, чем в предыдущий. А если часть из них пожертвовать — то их станет меньше, следовательно, уменьшится и количество эфира, необходимого для сотворения заклинаний. Поскольку число эфирных каналов постепенно растет к концу схватки, мы решили, что такое заклинание будет иметь смысл в основном на завершающей стадии боя. Но мы не учли тот факт, что у Виталов есть заклинания, которые позволяют им создавать эфир и эфирные каналы буквально из ничего! И вот комбинация из Mana Flash, "Эфирного фонтана" (делает 4 пункта эфира из одного) и "Сада камней" (создает новые эфирные каналы) позволяла трем примитивным Древеням (исходно — всего одна единица атаки) наносить врагу 25 единиц вреда! Красиво, правда? Особенно если использовать "Слепящую пыль", которая помешает большинству врагов блокировать удар в течение хода...

Но это бы еще ничего, если бы не заклинания, которые позволяли Виталам "вытягивать" новые заклятья из книги, жертвуя эфиром. Например, чары под кодовым названием "Лесная библиотека", разрешающие брать новое заклинание за каждое произнесенное, если оно не вызывает существ. В результате "Эфирный фонтан" и "Лесная библиотека" давали "вечный цикл": делаем четыре единицы эфира из одной, на них "вытягиваем" новые заклинания, еще эфир, еще заклинания... И достаточно иметь на всю книгу единственного маленького воина Клеща (изначально — одна жалкая единица атаки и две — защиты) и прокручивать цикл, пока на поле боя не окажется десять Клещей, у каждого из которых будет по 10 единиц атаки и 11 — защиты (усиливающие заклинания не понадобятся, потому что Клещи увеличивают параметры друг друга). Вот такая победа в два хода (не в один — только потому, что Клещи смогут атаковать только на следующий ход). Здорово, да?

Мы заменили Mana Flash на более слабое заклинание, но "вечный цикл" остался. Тогда пришлось отобрать у Виталов все заклинания, которые по-


Наталья Тазбаш.

Александр Мишулин.

Ого... Да это целая толпа!



Ну разве не храброе создание этот Клещ?



зволяют "вытягивать" из книги новые, и отдали их Синтетам (так "Лесная библиотека" перевоплотилась в "Притяжение данных"). Здесь они не приведут к катастрофе: Синтеты не умеют создавать дополнительный эфир и эфирные каналы. Впрочем, у Синтетов тоже оказалось немало чрезмерно сильных книг заклинаний, которые нужно было ослабить. Одна из них основывалась на маленьком смешном существе по имени Прыгун. Их три вида, но самый лучший — тот, который дешевле всех, Малый Прыгун.

Это забавное создание, совсем недорогое, имело три ценных свойства, которые более чем окупали жалкие одну единицу атаки и две единицы защиты: оно могло атаковать сразу же после вызова, могло вернуться из могильника в игру, если после него умерло хотя бы три дружественных существа, и (последнее, но от того не менее важное) оно могло "выбить" по одному заклинанию из руки противника с каждой атакой. Казалось бы, ничего особенного? Да — если Прыгун один. Но ведь он требует совсем немного эфира, а значит, в следующий ход их будет два, а то и три. А есть еще и более сильные Прыгуны, которые умеют "выбивать" сразу по два или даже три заклинания! И вот, к третьему ходу заклинаний в "руке" у противника больше нет, и он вынужден играть с единственным заклинанием, которое пришло к нему в начале хода. Убивать Прыгунов заклинаниями прямого вреда бесполезно, ведь они быстро возвращаются из могильника обратно в игру; да и не успеешь: они атакуют сразу, как только возникают. Стремительная и неотвратимая победа.



Одинокое маленькое насекомое против целой армии Хаотов... Жуткое зрелище.

Пришлось лишить этих чудовищ одного из трех свойств, которые вместе, к нашему удивлению, сделали их практически непобедимыми. Мы убрали способность "выбивать" вражеские заклинания, оставив ее только самому большому и дорогому из Прыгунов. Однако эта карательная мера не исчерпала полностью скрытый потенциал маленьких проказников. Дешевые Прыгуны все еще быстро собирались в стаи и атаковали без задержки, а если "накачать" их заклинаниями "Перегрузки" (каждое дает +5 к атаке и защите, но отнимает по 2 от того и другого каждый следующий ход) и сделать их неблокируемыми с помощью еще одного заклинания, за какие-то 5-6 единиц эфира мы получали несколько неблокируемых Прыгунов, с атакой 10 и защитой 11, и они в тот же ход шли в нападение. У противника почти не оставалось шансов. Если этого вдруг оказывалось недостаточно (что маловероятно) — можно было подождать, пока они вернутся с кладбища, и повторить операцию.

Эта книга все еще работает в игре, но нам пришлось сделать Прыгунов и другие заклинания этой комбинации подороже с точки зрения эфира и ресурсов (то-то, наверное, удивятся новички: отчего это какая-то мелюзга с одной единицей атаки стоит так дорого?)".

Рассказ о балансе на этом не кончается: ниже мы поведаем вам о коварных заклинаниях других рас.

БАЛАНС ЗАКЛИНАНИЙ—2. КИНЕТСКАЯ МАФИЯ БЕССМЕРТНА?

Александр Мишулин продолжает рассказ о нелегкой борьбе за идеальный баланс заклинаний "Демиургов":

"...Помимо заклинаний, дававших несправедливое преимущество, очень быстро обнаружились заклинания, которые потребовалось усиливать, — иначе игроки избегали бы ими пользоваться. И вновь речь о Синтетах. Их магия удивляли нас не единожды: например, у них было несколько полезных заклинаний на базе известного эффекта из MtG, который называется "mana break", или "уничтожение маны". В частности, они отбирали у противника один или два эфирных канала.

Так вот, мы и предположить не могли, что с их помощью Синтеты смогут довольно долго держать врага вообще без эфира. Одно такое заклинание с успехом заменяло целую хорошо спланированную книгу заклинаний: даже слабенькое существо наделает дел, если противник не защищается. Виталы могут, как вы уже знаете, создавать новые эфирные каналы и эфир, а значит, сопротивляться этой тактике, но как быть Кинетам, создания которых требуют большого количества эфира? Просто сделать "убийц маны" послабее и подороже, как выяснилось, недостаточно: Кинеты явно нуждались в специальной защите от этой напасти. Значит, Кинеты тоже должны уметь создавать дополнительные эфирные каналы? Но баланс — штука тонкая; иногда одна циферка способ-



Дракон атакует.

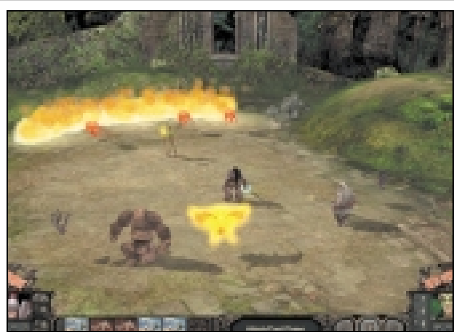


Примостился к Ламии. Подлиза несчастный…

на моментально изменить существующий расклад сил на противоположный. Тогда мы изобрели заклинание, которое добавляет Кинетам эфирные каналы лишь в том случае, если у врага их больше...

Правда, Кинеты не упустили возможности использовать это преимущество: с помощью таких заклинаний герой низкого уровня играет ничуть не хуже опытного, ведь теряется основной недостаток низких уровней — медленный рост количества эфирных каналов. На этом можно построить неплохую тактику... впрочем, вам будет интереснее обнаружить ее самим.

Немало экспериментов потребовали заклинания Хаотов, наносящие прямые повреждения. Сбалансировать их — целая проблема: обычно они бывают либо слишком сильными, либо слишком слабыми. Мы думали, что страшнее всего окажется "Комета": платите одну единицу эфира и добавляете еще X, чтобы нанести X единиц вреда любому существу или герою. А оказалось, что это ерунда по сравнению с обманчиво слабым "Огненным шаром" (это чары, которые позволяют наносить всего две единицы вреда любому существу или герою за одну единицу эфира, зато каждый ход). Если в книге таких "Огненных шаров" несколько, а сама книга хорошо продумана — то можно наносить куда больше вреда за меньшую плату и к тому же каждый ход! Пришлось сделать "Огненный шар" довольно дорогим, чтобы его не брали "пачками".



Комета.

Были и такие существа, к примеру, Ламии и Призраки у Кинетов, которых наши тестеры почти не замечали. Ламии наносили очень серьезные повреждения — но их вызов требовал слишком много эфира. Удешевить? Но тогда они станут сверхоружием. В итоге мы придумали одной из них — Ламии-Повелительнице — свойство, которое решило проблему, не разрушив при этом баланс. Теперь Кинету, строящему свою тактику на Ламиях, останется только дожить до восьми каналов эфира — и вызывать эту Ламию. С этого момента жизнь становится значительно приятнее, потому что все остальные Ламии от соседства Повелительницы дешевеют. Если Повелительниц на поле боя две — остальные Ламии окажутся совсем дешевыми, и через несколько ходов Кинет получит сильную армию.

Призраки (их четыре вида) поначалу никак друг на друга не влияли, и хотя у них были неплохие способности, проку от них было мало: одни слишком легко "выносились", другие чересчур дорого стоили. А теперь у них организовался этакий "семейный клан", Кинетская мафия. Призрак Воина (хотя сам по себе он не особенно силен) выступает в авангарде наступления; его поддерживают более дорогие Призраки: одни усиливают его атаку и защиту, другие передают ему способность летать или же возвращают его в игру с кладбища. В итоге на них можно построить очень выгодную книгу заклинаний.

Слабо защищенные Змеи Виталов тоже оказались не самыми лучшими бойцами. Тогда мы придумали для них несколько неординарных способностей, которые не только компенсировали их уязвимость, но и сделали их весьма опасными, что не раз было подтверждено бета-тестерами. Одна змейка становится сильнее с каждым укусом, доставшимся вражескому герою; другая "вешает" на укушенное существо ядовитые чары, так что каждый следующий ход оно теряет по единичке атаки и защиты; третья, самая коварная, отбирает у укушенного героя по единичке жизни за каждый ход... Последнее особенно сурово, если герой специализируется на Змеях: тогда, при хорошем навыке Удачи, у врага будут пропадать сразу три жизни за ход! И как от этого защищаться? Проще всего изводить тварей Хаотскими заклинаниями прямого вреда, но у Виталов есть и своя контртактика... В общем, увидите сами (это как с воздушными системами электронного противодействия: СЭП самолета обманывает ракету, а у ракеты есть система электронного противодействия противодействию, которая обманывает систему противодействия самолета, и т.д. и т.п.).

Баланс заклинаний — только часть моей работы, хотя и внушительная. В следующий раз я расскажу вам о других проблемах баланса".

(Окончание следует.)

От редакции: Запустив новый .EXE-диск и открыв его корневую директорию Etherlords, вы сможете познакомиться с музыкальными темами Виталов и Хаотов.

Змеи против Древеней.



КРУТОЙ СЭМ: ПЕРВАЯ КРОВЬ













КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!

Торговая марка Genius (www.genius.ru), компании "1С" (www.1c.ru), "Логрус" (www.logrus.ru) и журнал Game.EXE (при поддержке издательского дома "Компьютерра") имеют честь сообщить вам о конкурсе на лучшую народную карту к игре Serious Sam!

СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА
Сентябрь — декабрь 2001 г.
Прекращение приема уровней на конкурс — 31 декабря 2001 г.

РАБОТЫ-УЧАСТНИКИ КОНКУРСА

Карты (в том числе моды) для одиночной игры.

ПРИЗ ЗА ПЕРВОЕ МЕСТО Компьютер Genius 845: процессор **Intel Pentium 4 1,7 ГГц**, память 256 Мбайт (2*128 Мбайт RIMM), материнская плата **Gigabyte** GA-8TX-C, винчестер **IBM** IC35L040 (40 Гбайт, 7200 rpm, UltraATA100), видеокарта **Leadtek** WinFast **GeForce3** (64 Мбайта видео-ОЗУ), **DVD-ROM NEC** DV5800, звуковая карта **Genius Sound Maker Live 5.1**, монитор Genius 17", колонки **Genius SW-5.1 Surround** , дисковод NEC 3,5", модем **Genius 56K**, корпус Genius Venus (ATX), клавиатура Genius KB-16M, мышь Genius NetScroll+, ПО Microsoft Windows ME + DrWeb.
Приз предоставлен компанией "Бюрократ".





ПРИЗ ЗА ВТОРОЕ МЕСТО Видеокарта **ASUS GeForce3 Deluxe**. В комплект поставки входят игры Messiah, Sacrifice, Star Trek: New Worlds, программа для обработки видео Ulead VideoStudio и 3D-очки!
Приз предоставлен компанией "1С".



ПРИЗ ЗА ТРЕТЬЕ МЕСТО И СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ Видеокарты **MCI StarForce Pro** 64MB DDR SDRAM. Призы предоставлены компанией "1С".

СПОНСОРЫ И ОРГАНИЗАТОРЫ КОНКУРСА
Компания "Бюрократ" (www.genius.ru)
Компания "1С" (www.1c.ru)
Компания "Логрус" (www.logrus.ru)
Журнал Game.EXE

КОНТАКТЫ ПО ОБЩИМ ВОПРОСАМ
Игорь Исупов
(garry@game-exe.ru)

КАЖДЫЙ ИМЕЕТ ПРАВО НА СВОЕГО СЭМА!



НАСТАВЛЕНИЕ 3: ОСОБЕННОСТИ ЕГИПЕТСКОЙ ОХОТЫ

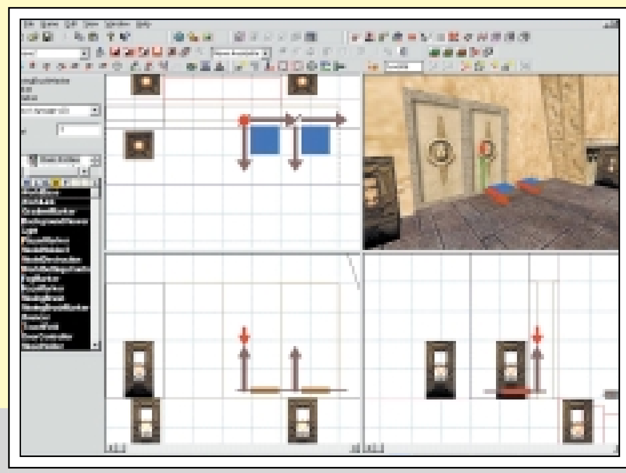
Максим БЕРЕЖНОЙ

Позади экватор конкурса... За это время вы возмужали, окрепли, утвердились в решимости биться за победу до конца… Недрогнувшей рукою ворочаете браши, острой десницей режете пространства куб, и гений ваш — полигонов друг… Итак, что у нас есть за душой? Многое. Мы умеем делать комнаты, да что там комнаты — огромные ликующие пространства, заполненные небом, ярким солнечным светом и радостью подлинного ДЕЙСТВИЯ — иррационального желания, воплощенного в форму шотгана. Изучены и ждут своего часа туман, вода, телепорты, триггеры. Не дремлют монстры — сидят по своим хазам & малинам в ожидании телепортации. Блеснула Lens Flare — салют Сэму! Затуманились дали — салют Сэму! Здравствуй, дорогой товарищ! И до свидания — если ты не с нами, а просто так, совершенно случайно, зашел на огонек конкурса, зажженный пару номеров назад.

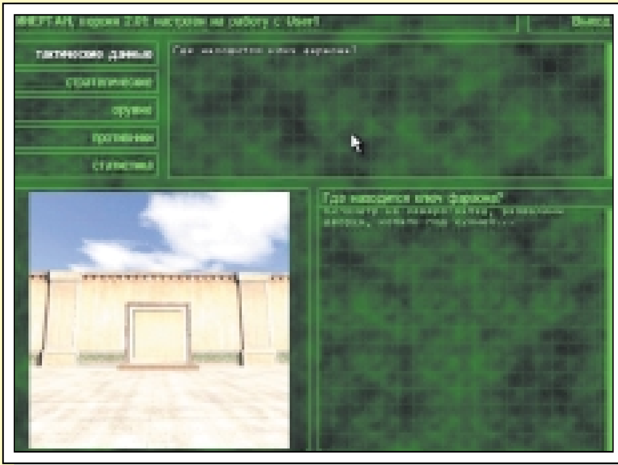
Сегодня на повестке дня — "фичи" (разумеется, от *features*), то есть разновсяческие особенности и возможности. Их есть у нас. Маленькие, пушистые, желтые (о, как играет на солнце этот мех!) — точно дедушкин Снорлаксик; смотрят с непередаваемым укором и требуют своего воплощения на ваших уровнях. Они умеют двигаться по прямой и вращаться, снимать камерой игровые ролики, сидеть в виртуальном каталоге и многое другое — самая пора познакомиться с ними поближе! А для полноты знакомства придется испортить парочку дорогих желтых шкурок (да, дедушка) — разумеется, исключительно из детского любопытства (а что у нее внутри?) и в полном согласии с теорией моральной автономии познающего субъекта. Вскрытие производится в полевых условиях, без наркоза и предварительной подготовки...

ДВИЖУЩИЕСЯ ДЕТАЛИ

Двери, платформы, подъемники, лифты — как с ними? С ними полный порядок — просто (если вас не смущает это слово) задействуйте их на своих картах. Для начала поместите объект MovingBrush на карту (выглядит как маленький значок земного шара), затем создайте новый Conus Primitive по форме будущей двери и — внимание — добавьте к области MovingBrush'а. Заготовка для двери готова. Теперь давайте укажем двери, как ей нужно двигаться. Для этого пригодятся объекты Marker — условные позиции движения браша. Здесь Croteam приготовила для нас сюрприз: нам позволено уйти от ручной расстановки на карте маркеров движения. А именно: находясь в редакторе, смело двигайте дверь до положения полного открытия, то



Устанавливаем маркеры движения для двери.



Прелюдия инфаркта (то самое "веселое" игровое сообщение).

есть до предполагаемой точки остановки, после чего нажмите клавишу D — и значок маркера установится в нужном месте; теперь закройте дверь и снова нажмите на D — появится второй маркер.

Но это лишь часть "дверной" работы, теперь надо решить, как дверь будет активизироваться. Предлагаю следующие варианты: во-первых, дверь может автоматически "стартовать" после загрузки уровня, для чего достаточно в опциях двери установить флаг Auto start. Дверь автоматически включится в начале игры и будет не переставая открываться-закрываться — это может пригодиться для устройства различных тисков или ножей, постоянно выезжающих из стен и травмирующих игрока... Во-вторых, дверь может реагировать на касание игрока (установите в опциях двери флаг Move on Touch; по касанию обычно "заводятся" лифты и платформы) или на выстрел в нее (флаг Move on Damage)...

Кстати, с помощью этого приема (активация на выстрел) вы можете повторить ту замечательную игровую задачу, которую придумали дизайнеры одного из уровней незабвенного Sin: игрок падает в глубокую яму, а выход наверху... Так вот, в яме имелась труба с вентилем для подачи воды, — дедушка ПэЖэ ворчал (см. .EXE #11'98), что никак не мог повернуть этот вентиль, расстрелял в него все патроны (!), но так и не добился результата. А ларчик-то просто открывался: высоко над головой висела строительная балка, выстрел в которую заставлял ее упасть прямехонько на вентиль, — и яма заполнялась водой! Подобную ситуацию вы с легкостью можете повторить на своем уровне, используя MovingBrush с флагом Move on Damage, необходимо лишь для "открывающего" маркера установить Target в None — чтобы балка потом не поехала назад, вверх. Старик ПэЖэ, завзятый ностальгер, будет счастлив вспомнить любимый Sin.

В-третьих: движущиеся детали могут активизироваться в общем случае от TouchField'a (при касании его игроком) или от специально созданного для этого объекта DoorController, которому достаточно будет установить Target на дверь.

Теперь давайте рассмотрим некоторые свойства "дверного комплекса". Если не хотите, чтобы дверь (или платформа) открывалась постоянно, поставьте "закрывающему" маркеру флаг Stop moving; кроме того, обычно между открытием и закрытием существует некоторая пауза — установите "открывающему" маркеру Wait time (допустим, три секунды). Далее... очевидно, что движение двери должно сопровождаться звуком: поместите вблизи объект SoundHolder, назовите его и в свойстве Sound установите путь к звуковому файлу (надеюсь, вы уже распаковали звуки и модели из файла данных игры 1_00_a.gro, сохраняя структуру названий папок в каталог с оригинальной игрой, ведь .gro — это обычный zip-архив), а свойство двери Sound follow entity свяжите с SoundHolder'ом. Готово — дверь сразу же "зазвучала"!

А сейчас попробуем сделать так, чтобы наша дверь открылась только тогда, когда Сэм найдет какой-нибудь артефакт. Все очень просто: сначала установим на карту игровой объект KeyItem, и пусть это будет "Золотое сердце" (в его свойстве Type выберем Golden Heart). Затем в свойствах DoorController'a выберем Key — Golden Heart и Type — Locked. Сделано — теперь двери растворятся перед Сэмом только при наличии у него указанного артефакта. Вообще говоря, это неплохой способ заставить игрока обежать весь уровень в поисках магического символа, принудив его побывать там, куда вы планировали его направить... Только не увлекайтесь и не прячьте подобные квестообразующие артефакты слишком усердно — помните, что долгие поиски чего бы то ни было раздражают как ничто другое.

А вот еще один способ заставить игрока побывать в нужном вам месте уровня... Представим такую задачу: сценарием предусмотрено, что игрок должен пройти некоторое испытание (например, вволю попрыгать по платформам, опускающимся в лаву), далее оказаться в особой комнате, выслушать чье-то сообщение и вернуться назад, к двери — которая должна открыться только в случае выполнения указанной последовательности действий. Не вопрос, верно? Ясно, что в данном случае то самое сообщение в комнате и есть сигнал успешного выполнения задания. Для начала деактивируем дверь (уберем флаг Active в свойствах DoorController'a), затем установим в секретной комнате объекты TouchField, Trigger (полезен в случае активации нескольких объектов) и VoiceHolder. У последнего в параметре Message зафиксируем путь к файлу звукового сообщения. У TouchField'a установим Target на Trigger, а у Trigger'a — Target 01 на VoiceHolder, Target 02 — на DoorController, в типе активации которого Event Type Target 02 выберем Activate event (активировать объект). Таким образом, первоначально "выключенная" нами дверь включится!

Если запутались в терминах, просто постарайтесь понять логику работы: играющий сначала попытается открыть дверь — но она деактивирована; волей-неволей ему придется выполнить требуемые действия — напрыгавшись по платформам, войти в особую комнату и коснуться TouchField'a, который, в свою очередь, вызовет Trigger. И вот тут-то начнется предусмотренная последовательность: первым вызывается проигрывание звуковой информации, вторым — контроллер двери, причем он не вызывается, а активируется (то есть "взводится" в рабочее положение).

Разумеется, таким способом можно не только вдохнуть жизнь в предварительно "выключенные" объекты, но и деактивировать уже работающие... Рассмотрим следующий случай: вы хотите реализовать на карте падающие сверху и травмирующие игрока колья с возможностью их отключения в другом конце уровня (помните такой эпизод в "Сэме"?). Вот как это делается. Сначала займемся кнопкой: размещаем маленький кубик MovingBrush на высоте игрока, ставим на нем маркеры открытия и закрытия (см. пояснения в случае с дверью), создаем звук для кнопки и т.п. Теперь нам понадобится объект Switch: именуем его, выбираем Type — разумеется, Once (ведь нам нужно, чтобы выключатель сработал только на включение), делаем его Invisible и, если есть желание, в поле Message пишем, что же эта кнопка открывает



"Эй! А ну-ка, положи на место!" Анимационная вставка — Сэм убегает с артефактом подмышкой.

(комментарий будет виден на экране при приближении к кнопке). Далее берем Trigger, назначаем Target 01 на кнопку (чтобы двигалась при нажатии), Target 02 — на контроллер, ответственный за падение кольев (и пусть Event Type Target 02 будет уже Deactivate event). У кнопки в поле switch находим имя нашего выключателя, а у последнего поле ON-OFF Target связываем с Trigger'ом. Все, система готова: игрок, рискнувший пройти под кольями, получит сюрприз на свою голову; если же он догадается нажать на кнопку в условленном месте — система деактивируется...

Как видите, применяя в различных комбинациях триггеры, переключатели и режимы активации, можно сконструировать немало любопытных игровых ситуаций. Не бойтесь экспериментировать!

ИГРОВЫЕ СООБЩЕНИЯ

Теперь, когда мы научились создавать хитрые игровые ситуации, стоит подумать о том, как рассказать о них игроку. И впрямь — как объяснить этому недотепе, что всего лишь в километре отсюда, на северо-западе, в кирпичной стене спрятана кнопка, открывающая выход на следующий уровень?.. Конечно, используя внутриигровые сообщения!

Оповестить игрока о перипетиях сюжетной линии можно посредством объекта MessageHolder. Но сначала надо подготовить текст самого сообщения. Тип файла сообщения — обычный текстовый документ (.txt), для измышления которого вполне сгодится банальный "Блокнот". Вот как выглядит формат подобной подсказки (в скобках приведены мои комментарии, при написании их следует опустить!):

SUBJECT
(тема сообщения пишется с новой строки)
Где находится ключ фараона? (заголовок)
IMAGE
picture
TFNM Textures\Computer\Messages\MyLevel\Information\MyPicture.tex (путь к текстуре–скриншоту, иллюстрирующий искомый объект в окне интерфейса ИНЕРТАНа)
TEXT
В километре на северо–запад, в развалинах дворца, копать под кухней… (собственно сообщение)

Сохраняем подсказку в папке Messages (в директории игры) как текстовый файл и возвращаемся к редактору. Ставим на карту TouchField, делаем ему Event Target на MessageHolder, а в свойствах самого MessageHolder'а в поле Message указываем путь к текстовому файлу сообщения. Теперь, когда игрок касается TouchField'а, на экране появляется приглашение ознакомиться с новой информацией... Вы можете включить интерфейс ИНЕРТАНа перед началом игры (как это делается на всех оригинальных картах Serious Sam) и толково объяснить, чего вы хотите от игрока. Для этого в свойствах объекта PlayerMarker, который является точкой появления игрока на уровне, отметьте Start in computer и свяжите его Message с MessageHolder'ом.

Кроме того, существует объект MessageItem — видимый реальный свиток. Предполагается, что герой будет находить подобные рукописи и читать их (их свойства аналогичны MessageHolder'у).

Раз уж мы коснулись темы сообщений в игре, нельзя обойти вниманием звуковые реплики Сэма. Для этого обратимся к VoiceHolder'у: в поле Message устанавливаем звуковой файл, который должен звучать (попробуйте Player\Quotes\Yeah_baby!!!.wav); вызов файла осуществляем посредством триггера при касании, или двери при ее открытии, или при взятии оружия (вот это вещь!) — у всех этих объектов достаточно установить Target на VoiceHolder.

Само собой, сообщения можно вызывать (как это делалось в случае дверей), используя активацию/деактивацию.

РАБОТА С КАМЕРОЙ

Чем велик Max Payne? — Конечно, своей кинореволюцией. Но что это за революция, которая происходит лишь в отдельно взятой игре?.. Словом, мы ничем не хуже, и мы тоже хотим быть на дружеской ноге с кинематографом, правда же?

Сначала рассмотрим вариант с неподвижной камерой. Берем объект Camera, направляем объектив на место, которое собираемся снимать (также пригодится объект Trigger). Ставим на карту TouchField, устанавливаем его Enter Target на Trigger, а в опциях самого Trigger'а нацеливаем Target 01 на камеру. В свойствах камеры для нас пока существен атрибут Time, определяющий время работаты камеры до ее выключения и передачи управления игроку.

Проверяя функционирование камеры, вы заметите, что при каждом касании TouchField'а она срабатывает неограниченное число раз. Это легко исправить: в свойствах Trigger'а установите параметр Max trigs, равный единице, — и камера вызовется всего лишь один раз.

Теперь создадим движущуюся камеру. К тому, что приготовили выше, добавим объекты Camera Marker — расположим их в узловых точках движения камеры, причем направление объективов на значках будет соответствовать реальному направлению взгляда камеры при движении в игре. Выбираем, какая — линейная или кольцевая — дистанция движения камеры будет реализована, и с учетом этого нацеливаем Target каждого маркера на следующий; учтите, что в обоих случаях надо связать конечный маркер движения с начальным. Располагаем камеру как можно ближе к маркеру и делаем Target на него.

Казалось бы, все готово: во всяком случае при касании игроком TouchField'а система исправно работает. Но существует золотое "шпионское" правило: прежде чем куда-то войти, подумай, как оттуда выйти. Остановить движущуюся камеру можно двояко: во-первых, одному из маркеров можно установить флаг Stop moving — тогда "съемка" на нем и закончится; либо, если вас интересует остановка не на конкретном маркере, а по истечении некоторого времени, — добавьте в систему второй триггер, введите в поле Wait требуемое время работы и свяжите его с камерой, а типом события (Event type) назначьте Stop event. После чего соедините первый триггер со вторым. Дело сделано: по истечении указанного вами срока сработает второй триггер, который и остановит "съемку".

Но... и это еще не все! Так как у каждого маркера существует параметр Trigger, камера, при прохождении этого участка, может активизировать другие объекты — и здесь открывается еще одно непаханное поле возможностей. Например, вполне возможно отображение во время "съемки" ваших комментирующих сообщений на экране пользователя! Как?

Легко. Свяжите какой-либо маркер камеры с триггером и в его поле Message введите текст сообщения, а в поле Message time укажите в секундах длительность показа сообщения. Отныне при прохождении камерой этого маркера на экране отобразится текст! Ничего сложного, не так ли?

И т.д. и т.п. — во время движения камеры вы можете активировать множество разнообразных объектов и даже строить целые анимационные последовательности, но это уже тема следующей главы...

АНИМАЦИОННЫЕ ВСТАВКИ

Ответьте мне, как часто, играя в Serious Sam, вы видели вот такую картину: израненный, но не сломленный (однозначно!) дядя Сэм торжественной поступью входит в каменные лабазы местной контры и бесцеремонно, по праву победителя, забирает у нее особо ценные артефакты, предварительно любуясь ими, подняв высоко над головой?..

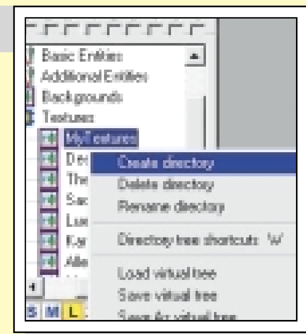
...И я скажу, какой вы игрок. Если часто — отличный, если изредка — никакой. Но дело не в этом. А в том, что ничто не мешает нам прокручивать этот ролик на собственных уровнях. Для этого нам понадобятся PlayerActionMarker'ы — каждый такой маркер при активации проигрывает выбранную в его поле Action анимационную последовательность. Итак, пусть перед нами стоит следующая задача: при включении камеры Сэм должен подбежать и остановиться у постамента с артефактом, спрятать пулемет или ракетницу, взять артефакт, поднять его над головой (ура-а-а!), положить в карман и удалиться.

Начинаем работу. Очевидно, нам понадобятся пять PlayerActionMarker'ов, причем в поле Action каждого из них должно быть последовательно выбраны RunAndStop (Сэм подбегает к условленному месту и останавливается), StoreWeapon (Сэм убирает оружие), PickItem (берет искомый артефакт), RunAndStop (и отправляется к новым приключениям) и EndOfGame (без комментариев), причем в свойствах маркера с анимацией PickItem вы должны связать его Item to pick с конкретной моделью этого артефакта (используйте KeyItem с выбранным Type — к примеру, тот же Golden Heart). Расположите три первых маркера рядом с артефактом, а четвертый (вперед, к новым приключениям!) — чуть подальше. Далее действуем по отработанной схеме: от маркера камеры заводим триггер, он, в свою очередь, включит первый PlayerActionMarker (бег и остановка), его свойство Trigger нацельте на второй PlayerActionMarker (убрать оружие), его свойство Trigger нацельте на третий PlayerActionMarker (взять артефакт), а вот этот, третий, нацельте не на четвертый, а на отдельный объект триггер, установив ему Wait, равный трем (а то Сэм побежит вместе с артефактом подмышкой), и только тогда свяжите его с четвертым PlayerActionMarker'ом, который направьте на последний, пятый (вызовет Game Over). Вот такая монструозная конструкция — но дело того стоит!..

РАБОТА С ВИРТУАЛЬНЫМ КАТАЛОГОМ (НОВЫЕ ТЕКСТУРЫ)

Работать с виртуальным каталогом не сложно: щелкая правой кнопкой мыши на директориях виртуального каталога, можно создавать, удалять и переименовывать собственные папки, а также сохранять изменения и загружать при новом сеансе работы личные виртуальные деревья. Но прежде чем экспериментировать с виртуальным каталогом, советую сделать резервную копию стандартного (того, что поставляется с редактором). В окне просмотра каталога можно добавлять (Insert item) или удалять (Delete item) текстуры, модели, префабы (предварительно сохраненные как .wld).

Теперь рассмотрим возможность создания и включение в виртуальный каталог новых текстур.



Создание новой виртуальной папки.

Движок Serious Sam поддерживает три типа текстур:

1. Статичные изображения (Normal texture) — обычные текстуры доступного формата: 24/32-битные TGA (без компрессии) или 24-битные PCX. В случае 32-битного TGA восемь оставшихся бит идут на описание альфа-канала (с помощью него делаются решетки и т.д.).

Готовую текстуру сохраните в формате PCX или TGA в каталог оригинальной игры. Конвертировать изображения в родной для Сэма формат .tex можно как из редактора уровней, так и из Serious Modeller'a. Создав собственную текстурную папку в виртуальном каталоге, щелкните правой кнопкой мыши на окне просмотра текстур и выберите Create and add texture; в появившемся меню выберите Normal texture, затем — размер и количество мипмэпов к ней. Опция "максимум" заставит движок игры создать максимально возможное количество мипмэпов к этой текстуре при загрузке уровня; а не хотите максимума, не хотите видеть текстуру слишком размытой на расстоянии — выбирайте конкретное число мип-уровней (для текстуры огня один мип — лучшее решение). При создании текстур из Serious Modeller'a — действия аналогичны.

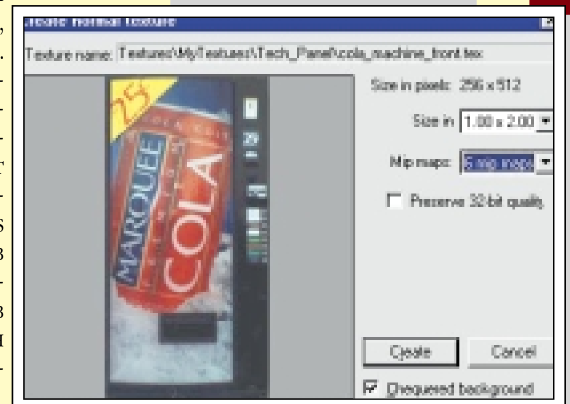
2. Анимированные текстуры (Animated texture) — быстрая смена последовательности изображений, использующаяся для создания эффекта огня, взрывов, дыма... Связанная последовательность изображений может быть конвертирована Serious Modeller'ом в анимированную текстуру: в меню создания текстуры выбираете Animated texture, затем можете разом выбрать несколько файлов с картинками, входящими в вашу текстурную секвенцию, и редактор или моделлер услужливо сгенерирует для вас уже готовый скрипт, работой которого вы можете тут же полюбоваться в окне просмотра.

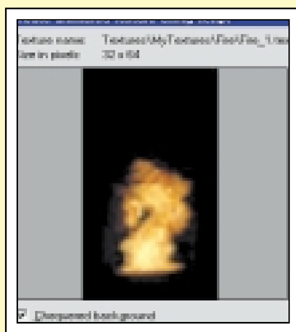
3. Процедурные текстуры (Effect texture). Доступны три основных эффекта (вода, огонь, плазма), которые применяются на базовую текстуру (может быть статичной или анимированной): в меню выбираете базовую текстуру, класс эффекта (вода, плазма и т.д.) и эффектор для класса (рябь, oscilator...).

ПЕРЕХОД НА СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ

Загрузку новой карты осуществляет объект WorldLink — он может быть активирован от триггера, TouchField'a, двери и т.д. Например, в рассмотренном выше случае с анимацией Сэма четвертый PlayerActionMarker мог бы вызывать не своего собрата (с окончанием игры), а объект WorldLink. В его пара-

Создание "нормальной" текстуры.





Анимированная текстура "Мой костер в тумане светит".

метре World введите путь к следующему уровню; атрибут Store World отвечает за сохранность всех изменений на карте при повторном посещении ее игроком (при стандартной сэмовской линейной организации карт он не понадобится); Type — тип перехода между уровнями: Relative — в момент перехода уровня движок вычисляет расстояние между игроком и WorldLink-объектом и "рождает" игрока на новом уровне в соответствии с этими данными, в той же самой позиции; Fixed — игрок появляется на следующем уровне в позиции PlayerMarker'а (если PlayerMarker'ов на следующей карте несколько, то в свойстве Group объекта WorldLink можно прописать имя конкретного PlayerMarker'а со следующего уровня — игрок после загрузки появится именно там).

ИДЕОЛОГИЧЕСКИЙ РЕВАНШ (ПОЛИТБЕСЕДА #3)

Тема сегодняшней беседы — оружие, его количество, расстановка на уровне.

Перенесем вопрос в практическую плоскость: зачастую наша любимая игра превращается в фарс: оружия слишком много, оно валяется в очевидных и легкодоступных местах, так и смотрит на игрока, требуя экспроприации. От таких царских возможностей, с одной стороны, кружится голова, а с другой — быстро пропадает интерес, игра попросту надоедает... Что же произошло? А произошло то, что исчез извечный конфликт между действительным и должным, между требуемым и имеющимся — "вечный двигатель" любого игрового процесса.

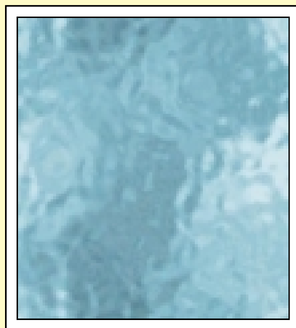
Исторически выделяют четыре типа расстановки оружия. Начнем с самого примитивного:

1. Rocket Arena. Изобретение практикуется в многопользовательской игре, идея его проста, но не гениальна: при рождении игрок сразу получает все оружие и все боеприпасы — и вперед, к победе игровой демократии!.. Не разбираем его из-за очевидной тривиальности.

2. Использование на уровне только одного типа оружия, имея в виду его осмысленное применение. И вновь чисто многопользовательская новация, однако лично мне она нравится — давно пора проверить, кто лучше всего владеет шотганом... Не рассматриваем из-за сугубой дефматчевости.

3. Равномерное распределение оружия, боеприпасов, "здоровья" по всему уровню. Вот она, стихия "сингла" и дефматча, именно здесь возникает больше всего проблем с балансом!

4. "Раундовая" система. Особенно любима авторами Serious Sam: игрок заходит в хранилище, затаривается предметами первой необходимости по самое "не хочу", запасается под завязку "здоровьем"; ну а в следующем зале за игроком симптоматично захлопывается дверь — и монстры начинают сыпаться как из рога изобилия. Повторять несколько раз...



Хороша водичка! (Готовим процедурную текстуру.)

Прежде чем дать конкретные советы по расстановке оружия, позвольте высказать аксиому: оружия лучше не доложить, чем переложить. Игрок должен испытывать постоянное беспокойство из-за того, что вот-вот кончатся патроны, — так играйте на этом беспокойстве! Помимо конфликта, рождающего азарт, это придаст дополнительный драматизм ситуации... С другой стороны, нельзя, конечно, допускать, чтобы игрок остался совсем без патронов — ничего, кроме раздражения, это не вызовет...

Не давайте игроку мощного оружия уже в начале игры — пусть здесь наблюдается некий рост: получая более совершенное оружие, игрок сталкивается со все более превосходящими его по силе или количеству монстрами. Главное здесь — обеспечить "военный паритет", равенство возможностей у играющего и его противников.

Еще одна вещь, которую легко упустить из виду, — подбор соответствующего оружия под тип монстров: так, нет смысла дарить игроку Cannon-пушку перед встречей с динамичными, летающими созданиями — логичней дать пулемет...

Никто не отменял правило "каждое усилие должно быть вознаграждено": играйте с героем, кладите более мощное оружие в труднодоступных местах, либо там, где ходят патрули монстров, заставьте играющего потрудиться и получить радость от награды! Точно так же поступайте с секретами — награждайте игрока за проявленную внимательность.

Хорошо связать получение нового оружия с сюжетом — вовлеките игрока в действие: пусть, например, один мощный "ствол" охраняет опасный монстр, а на другом спит арханоид... Помните, что каждый новый вид оружия для игрока гораздо ценнее любого артефакта, используйте это на всю катушку, устраивая целые ответвления от сюжета. Например: объясните игроку (в сообщении), что для победы над лавовыми големами ему необходимо раздобыть Cannon-пушку, в то же время не открывайте дверь к големам, пока игрок ее не достанет (как это сделать — вы уже знаете). Пусть играющий с риском для жизни долго плывет под водой, опасаясь встречи с электрическими рыбами, затем поднимается на башню, населенную монстрами, забирает искомое оружие и возвращается назад! Вообще, целесообразно составить некий план, прописать ЛОГИКУ появления нового вооружения на уровне и связать это с сюжетом...

Помните, что практически каждый тип монстров требует своего оружия и патронов к нему: с этих позиций проанализируйте видовой состав монстровья и, сообразуясь с этим, кладите соответствующие "стволы" и боеприпасы.

Если почувствуете сухость и однообразность геймплея, попробуйте подобрать видовой состав монстров так, чтобы заставить игрока постоянно переключаться на разное оружие. Здесь есть хорошие сочетания: биомеханоиды и рептилоиды в качестве тяжелой артиллерии, а гнаары с прыгунами — ну чистая пехота...

Вообще, при балансировке подарков на уровне в расчет должно приниматься множество факторов: тип и освещенность уровня, тип помещения, геометрия, удобство доступа, преобладающий вид и количество монстров, наличие альтернативных маршрутов прохода, доминирующие "высоты" и т.д. Поэтому последнее слово всегда остается за тестированием и еще раз тестированием.

На этом, уважаемые студиозусы, разрешите поставить точку. До следующего раза, удачи!

От редакции: Друзья! Ни в коем случае не забывайте заглядывать в директорию Serious Sam, которая есть на каждом .EXE-диске, где лежит учебный уровень работы Максима Бережного!

ЖЕЛЕЗНАЯ ЖАРА

Приятель попросил меня помочь с покупкой нового ПК на базе Athlon. Мы приобрели необходимые комплектующие, из которых я собрал систему, протестировал ее и вернул владельцу. Все бы хорошо, но во время транспортировки компьютера от процессора отвалился кулер. К сожалению, обнаружилось это уже после того, как ПК был включен, проработал несколько секунд и… умолк навсегда.

Стр.116

ЖИЗНЬ ПОСЛЕ LIVE!

Три года минуло с тех пор, как компания Creative Labs выпустила первые звуковые платы серии Sound Blaster Live!. Все они были построены на базе универсального процессора EMU10K1. В отличие от большинства конкурирующих решений, этот DSP можно перепрограммировать, "обучая" звуковую плату новым эффектам. Подобная гибкость стала залогом долгой и успешной рыночной жизни чипа. Тем не менее ресурсы EMU10K1 не безграничны, и на смену ему приходит новый процессор Audigy.

Стр.118

СПЕЦИАЛЬНЫЙ СУПЕРИНСТРУМЕНТ

Помните, как заканчивался предыдущий материал, посвященный рулям-и-педалям (см. врезку в конце, на стр. 121)? "Пока ответ носит скорее теоретический характер, потому что в Россию продукция Act Labs до сих пор не поставлялась." Так вот, как выяснилось ошибочка у нас вышла: продукция Act Labs, а именно замечательный комплект Force RS, предмет вожделения всех без исключения сотрудников Game.EXE, все же достиг наших северных земель.

Стр.121

НОВОЕ ПЛАТЬЕ P4

Процессоры Pentium 4 появились на прилавках чуть меньше года назад, но объемы реализации этих ЦП все еще довольно невелики. Достаточно сказать, что Pentium'ов III до сих пор продается чуть ли не в 10 раз больше. Тем не менее Intel форсирует переход на новую платформу, стараясь убедить пользователей отказаться от систем со стареющим ЦП. В частности, корпорация перестанет принимать заказы на настольные Pentium III уже в декабре. Основное внимание Intel отныне сконцентрировано на поддержке Pentium 4.

Стр.124

КОРОБКА ИЗ–ПОД МОЗГА

Когда приходит время радикально обновить компьютер, о том, какой в нем будет процессор, задумываются все, включая и тех, кто собственно апгрейд поручает знакомым знатокам. Еще один предмет серьезной заботы — хорошая видеокарта. Занятые редактированием картинок, музыки или видео обязательно уделят внимание винчестеру, причем не только его объему, но и скорости…

Стр.127

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

ЖЕЛЕЗНАЯ ЖАРА



Два месяца назад со мной приключилась одна пренеприятная история… Приятель попросил меня помочь с покупкой нового ПК на базе Athlon. Мы приобрели необходимые комплектующие, из которых я собрал систему, протестировал ее и вернул владельцу. Все бы хорошо, но во время транспортировки компьютера от процессора отвалился кулер. К сожалению, обнаружилось это уже после того, как ПК был включен, проработал несколько секунд и… умолк навсегда. Перегревшийся процессор не только погиб сам, но и сжег материнскую плату с блоком питания. Замена убитых компонентов обошлась в $200.

Николай РАДОВСКИЙ

История не заслуживала бы внимания, если бы не повторялась с завидной периодичностью. Я слышал немало подобных рассказов, но не придавал им значения до тех пор, пока не столкнулся с проблемой лично. Современные процессоры, перешагнувшие гигагерцовый барьер, вполне могут рассеивать более 60 ватт тепла. Без эффективного охлаждения такой ЦП, быстро достигнув критической температуры (70-90 градусов Цельсия), либо зависает, либо, в худшем случае, продолжает нагреваться, после чего благополучно сгорает.

Известно, что величина теплопотока, отводимого от процессора, прямо пропорциональна площади поверхности радиатора. Поэтому чем сильнее нагревается ЦП, тем большую батарею приходится на него водружать. Именно поэтому лучшие кулеры для Athlon и Pentium 4 отличаются недетскими габаритами и солидным весом. Разумеется, чем тяжелее радиатор, тем лучше он должен быть закреплен. Жаль, что осознают эту прописную истину отнюдь не все производители процессоров.

КУЛЕР КРЕПИ ТРУДОМ УДАРНЫМ

Intel заново разрабатывает системы охлаждения почти для каждого поколения своих ЦП. Инженеры корпорации дотошно проектируют кулеры и механизмы их фиксации, детально специфицируя все элементы конструкции. Как результат системы с Pentium 4 оснащены удобными и надежными креплениями радиаторов.

Напротив, основной конкурент Intel, увы, предпочитает экономить на подобных "мелочах". Конструкции кулеров и механизмов их крепления AMD традиционно копирует у процессорного гиганта. С одной стороны, такой подход приводит к унификации охлаждающих устройств и снижает их цену. С другой стороны, в результате подобной экономии увесистые кулеры для современных Athlon крепятся к процессорному гнезду дедовским способом, практически не менявшимся последние семь лет.



Перегревшийся процессор не только погиб сам, но и сжег материнскую плату с блоком питания. Замена убитых компонентов обошлась в $200.

Напомню, что этот механизм фиксации радиатора был разработан для гнезда Socket 5, которое появилось в 1994 году вместе с процессором Pentium 90. Позже Socket 5 мутировал в Socket 7, затем появились Socket 370 и Socket A. При всех различиях этих гнезд по электрическим характеристикам и числу контактов в одном они остаются схожи: внешние размеры и расположение зубьев, за которые крепится кулер, у них одинаковы. Разрабатывая Socket A, инженеры AMD добавили лишь по одному зубу с каждой стороны гнезда. К сожалению, даже это улучшение используется крайне редко: большинство кулеров до сих пор оснащаются убогими крепежными скобами, фиксирующимися всего на двух зубах. Вполне естественно, что крепежный механизм, разработанный для худосочных пентиумных кулеров, современных мастодонтов зачастую не выдерживает.

У сокетных Athlon и Duron есть еще одна неприятная черта: кристалл этих процессоров, непосредственно контактирующий с поверхностью радиатора, сделан из довольно хрупкого материала, легко разрушающегося при сильном давлении. Небольшие сколы обычно не сказыва-

ются на работоспособности ЦП, но лишают его гарантии. Более существенные повреждения кристалла вполне могут погубить процессор. В результате к кулерам для Socket A предъявляются диаметрально противоположные требования. С одной стороны, они должны быть крепко прижаты к процессору, дабы эффективно отводить тепло и не отваливаться от гнезда. С другой — кулер не может давить на ЦП слишком сильно, иначе нежное ядро будет повреждено. По мере утяжеления радиаторов эти требования все сильнее и сильнее противоречат друг другу. Отмечу, что ядра всех новейших процессоров Intel (Pentium 4 и Pentium III Tualatin) спрятаны под металлической пластиной, защищающей их от разрушения.

ПЕРВАЯ СТУПЕНЬ ПОШЛА

Что же происходит с современными процессорами после отстыковки кулера? Изучить этот вопрос на практике я, увы, не смог из-за отсутствия под рукой лишних ЦП. Остается лишь уповать на опыт западных коллег. Недавно редакторы популярного сайта Tom's Hardware Guide (www.tomshardware.com) поставили интересный эксперимент. Выбрав четыре новейших процессора AMD и Intel, эти садисты по очереди устанавливали их в систему, загружали Quake 3, затем отстегивали кулер и наблюдали за результатом. Издевательству были подвергнуты: Pentium 4 2 ГГц, гигагерцовый Pentium III, Athlon 1400 и Athlon MP 1200. Краткий итог дефматча: 2:0 в пользу Intel.

Лучше всех пережил расставание с кулером Pentium 4. Флагман Intel оснащен целым букетом средств термоконтроля. Прежде всего в эти ЦП (как, впрочем, и в Pentium III) встроен термодиод, показания которого считываются термосенсором, расположенным на материнской плате. Полученные таким образом данные о температуре ядра можно использовать для контроля за состоянием системы. К сожалению, этот примитивный механизм не может уберечь процессор от перегрева при отказе кулера. Дело в том, что термодиод и термосенсор работают не мгновенно, и ЦП успеет расплавиться до того, как информация об опасном перегреве ядра дойдет до цепей аппаратного мониторинга материнской платы. Поэтому Pentium 4 оснащен дополнительным сверхбыстрым термосенсором и логикой, контролирующей его показания. Как только температура ядра становится чрезмерно высокой, тактовая частота ЦП автоматически снижается в два раза. Процессор будет работать на пониженной частоте до тех пор, пока ядро не охладится до приемлемой температуры. Эта система, получившая незатейливое название Thermal Monitor, отлично зарекомендовала себя на практике. После отстыковки кулера Quake 3 продолжал бегать, хотя fps значительно сократились. Температура ядра ЦП при этом не превышала 30 градусов Цельсия. Как только кулер был водружен на место, производительность системы возросла до нормального уровня. Отличный результат!

Большинство кулеров до сих пор оснащаются убогими крепежными скобами, фиксирующимися всего на двух зубах. Вполне естественно, что крепежный механизм, разработанный для худосочных пентиумных кулеров, современных мастодонтов зачастую не выдерживает.

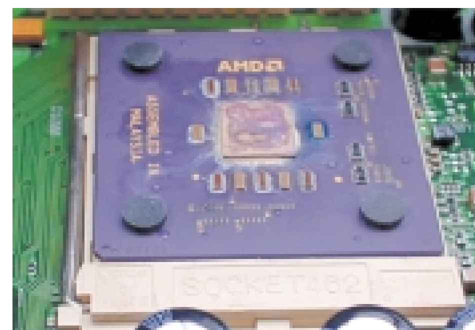

Издевательству были подвергнуты: Pentium 4 2 ГГц, гигагерцовый Pentium III, Athlon 1400 и Athlon MP 1200. Краткий итог дефматча: 2:0 в пользу Intel.

Pentium III не оснащен системой Thermal Monitor, и снижать частоту в случае опасности не умеет. Если температура ядра приближается к критической отметке, этот процессор просто отключается. Система при этом, разумеется, зависает, однако процессор остается жив и здоров. Intel встраивает эту нехитрую схему защиты во все свои ЦП уже более двух лет.

Современные Duron и Athlon (ядро Thunderbird), увы, вообще не оснащены какими-либо средствами мониторинга температуры. У этих процессоров нет даже банального термодиода, и достоверно определить их температуру почти невозможно. Большинство материнских плат с Socket A измеряют температуру процессора с помощью датчика, расположенного под ЦП, однако этот метод весьма неточен. Результат плачевен: лишенный кулера Athlon за несколько секунд нагревается до температуры 370 градусов Цельсия (!!!) и сгорает. При этом "камень" вполне может захватить с собой в могилу материнскую плату и другие компоненты системы.

Более того, новейшие Athlon MP и XP, основанные на ядре Palomino, наступили на те же самые грабли. Эти процессоры, слава богу, оснащены встроенным термодиодом. Жаль только, что на изменения температуры ядра он реагирует слишком медленно, успевая отслеживать колебания, не превышающие 1 градус в секунду. Эта схема еще может спасти ЦП при отказе вентилятора, но при отсутствии кулера процессор не раз успеет сгореть до того, когда датчик поднимет тревогу. Практика подтвердила несостоятельность термозащиты Athlon MP: после расставания с кулером процессор моментально нагрелся до 300 градусов Цельсия и отошел в мир иной.

P.S. Не поймите меня превратно: у меня и в мыслях нет желания обливать грязью Athlon или доказывать тотальное превосходство Pentium 4. Спору нет, корпорация AMD выпускает очень быстрые и недорогие процессоры. Дело за малым: сделать их более надежными, снабдив схемами терморегуляции и защитив ядро от повреждений.

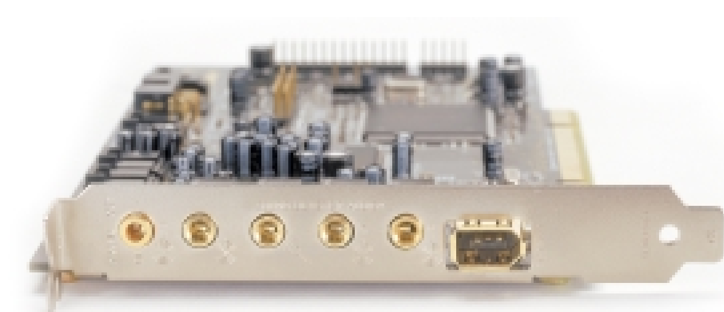


После расставания с кулером процессор Athlon MP моментально нагрелся до 300 градусов Цельсия и отошел в мир иной.

ЖИЗНЬ ПОСЛЕ LIVE!

Три года минуло с тех пор, как компания Creative Labs выпустила первые звуковые платы серии Sound Blaster Live!. Все они были построены на базе универсального процессора EMU10K1. В отличие от большинства конкурирующих решений, этот DSP можно перепрограммировать, "обучая" звуковую плату новым эффектам. Подобная гибкость стала залогом долгой и успешной рыночной жизни чипа. Тем не менее ресурсы EMU10K1 не безграничны, и на смену ему приходит новый процессор Audigy.

Николай РАДОВСКИЙ



Визитной карточкой серии Live! была технология EAX. Это расширение DirectSound3D позволяет воспроизводить источники 3D-звука с учетом акустических свойств помещения, в котором они находятся. Например, выстрелы, сделанные в пещере и ванной комнате, очевидно, должны звучать по-разному. Однако в играх, написанных для прежних версий DirectX, эти выстрелы будут абсолютно одинаковыми. Дело в том, что во время появления Live! стандартные функции DS3D абсолютно не учитывали акустику помещения, в котором находятся источник звука и слушатель, и, следовательно, ничего не сообщали о ней звуковой плате. EAX решает эту проблему с помощью механизма реверберации (reverberation engine).

Напомним, что реверберация — это процесс постепенного затухания звука в закрытых помещениях после выключения его источника. Причины этого эффекта — многочисленные отражения звука от стен помещения. EAX позволяет программисту настраивать параметры реверберации в зависимости от свойств окружающей среды.

При разработке очередной, третьей по счету, версии EAX выяснилось, что мощности EMU10K1 уже недостаточны. Тогда инженеры Creative приступили к созданию нового, значительно более производительного аудиочипа, впоследствии названного Audigy. Такое же имя получили звуковые платы, построенные на базе этого процессора. Сегодня все наше внимание нацелено на самую дорогую аудиокарту нового семейства Sound Blaster — Audigy Platinum eX.

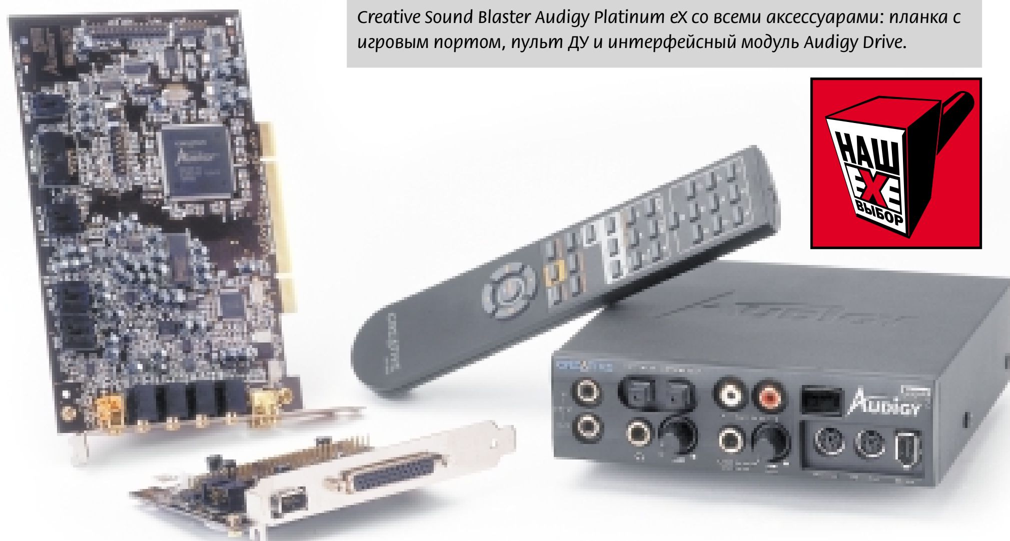
КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Подопытная плата устанавливалась в систему с процессором AMD Athlon 1000 (10x100 МГц), материнской платой ASUS A7V133 (чипсет VIA KT133A), 128 мегабайтами PC-133 SDRAM, 3D-ускорителем Creative 3D Blaster GeForce2 GTS и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Перед тестированием на компьютер заново устанавливались Windows 98 SE, DirectX 8 и последние версии драйверов.

Для субъективной оценки качества звучания использовались акустическая система Creative DeskTop Theatre 5.1 DTT2200 и наушники Sony MDR CD1000. Производительность платы в играх оценивалась при помощи Unreal Tournament v436 с уста-

Creative Sound Blaster Audigy Platinum eX со всеми аксессуарами: планка с игровым портом, пульт ДУ и интерфейсный модуль Audigy Drive.





новленным патчем EAX Library Patch и Serious Sam v1.02. Игры запускались с максимальными настройками качества звука в разрешении 800x600 High Color и минимальной детализацией текстур. Для сравнения приведены результаты тестов Sound Blaster Live! 5.1.



Creative Sound Blaster Audigy Platinum eX

Цена	$250 (ориентировочно)
Число каналов DirectSound	32
Число каналов DirectSound3D	32
Число аппаратных голосов волнового синтеза	64
Чипсет	Audigy
Выходы	два линейных стереовыхода (фронт/тыл), совмещенный аналоговый и цифровой (S/P-DIF) выход
Внешние входы	линейный, вход для микрофона, IEEE 1394, гейм-порт/MIDI
Внутренние входы	аналоговый CD, цифровой CD, Aux, TAD, IEEE 1394
Выходы на панели Audigy Drive	выход для наушников, RCA S/P-DIF, Toslink, MIDI OUT (Mini DIN)
Входы на панели Audigy Drive	вход для микрофона/линейный, RCA S/P-DIF, Toslink, MIDI IN (Mini DIN), AUX IN (RCA), IEEE 1394
Поддержка API	DirectSound, DirectSound3D, A3D 1.0, EAX 1.0/2.0, EAX ADVANCED HD

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4,5

Компания Creative поставляет на наши заснеженные просторы саундбластеры Audigy в трех комплектациях: Audigy Player, Audigy Platinum и Audigy Platinum eX. Все эти модели построены на базе одной звуковой платы и отличаются лишь комплектацией (аксессуарами и прилагаемым ПО). В самый скромный набор Audigy Player входят: собственно звуковая плата, планка с игровым портом и CD с драйверами, утилитами и полной версией игры Giants. Ориентировочная цена этой модели — $100.

Audigy Platinum комплектуется также внутренним интерфейсным модулем Audigy Drive, пультом дистанционного управления и дополнительным ПО. Функционально Audigy Drive очень близок к интерфейсному модулю Live!Drive IR, который поставлялся с платами SB Live! Platinum 5.1. Он также устанавливается в свободный 5-дюймовый отсек, выводя входы и выходы звуковой платы на лицевую панель ПК. Подобно предшественнику, Audigy Drive может принимать команды от инфракрасного пульта дистанционного управления. От Live!Drive IR этот модуль отличается лишь наличием разъема IEEE 1394 (подробнее об этом интерфейсе мы расскажем ниже). Ориентировочная цена Audigy Platinum — $200.

К нам на тестирование попал самый "мажорный" комплект Audigy Platinum eX. Поставляемый с этой платой модуль Audigy Drive сделан выносным: его можно расположить где угодно вне корпуса ПК, соединив с саундбластером толстым полутораметровым кабелем. Заплатить за это удовольствием придется уже $250. На наш взгляд, Audigy Drive понадобится в основном музыкантам, владельцам мини-дисковой аппаратуры, нуждающимся в оптических входах и выходах, либо сибаритам, мечтающим править компьютером не вставая с дивана. Большинству игролюбов подобные "навороты" едва ли необходимы, поэтому мы не будем детально описывать функции интерфейсного модуля и обратимся к возможностям самой платы.

Audigy отличается от предшественника Sound Blaster Live! в основном существенно переработанными алгоритмами обработки 3D-звука (в частности, технологией EAX ADVANCED HD), более совершенными схемами ЦАП/АЦП и наличием встроенного контроллера шины IEEE 1394. На крепежную скобу платы вынесены разъемы линейного и микрофонного входов, выходы на фронтальные и тыловые колонки, а также выход на центральную колонку и сабвуфер, совмещенный с цифровым выходом S/P-DIF. Все эти гнезда хорошо знакомы владельцам SB Live! 5.1 (мы неоднократно рассказывали о них в предыдущих обзорах звуковых плат).

Место традиционного разъема гейм-порта на крепежной скобе платы занял коннектор IEEE 1394. Эта высокоскоростная шина с пропускной способностью до 400 мегабит в секунду известна также под торговыми марками FireWire и iLink. К IEEE 1394 можно последовательно подключить до 63 устройств. Чаще всего этим интерфейсом оснащают бытовую электронику (к примеру, видеокамеры) и внешние накопители. IEEE 1394 можно также использовать для объединения нескольких ПК в локальную сеть. Благодаря низкой латентности такая сеть очень хорошо подходит для многопользовательских баталий. Все необходимые сетевые драйверы поставляются вместе с Audigy, хотя кабели для объединения ПК придется покупать отдельно. Стоит также отметить, что поддержка IEEE 1394 появилась только в Windows 98 SE (Windows 95 и 98 с этой шиной не дружат). Пожилой гейм-порт хотя и вытеснен с насиженного места, но окончательно не забыт: у моделей Player и Platinum он вынесен на отдельную планку, поставляемую в комплекте с платами. У Audigy Platinum eX разъем гейм-порта размещен на кабеле, соединяющем плату с внешним интерфейсным модулем.

Одной из самых широко рекламируемых возможностей Sound Blaster Audigy стали 24-битные ЦАП (у Live! они были 16-битными). Повышенная разрядность цифроаналоговых преобразователей позволяет качественнее микшировать аудиопотоки и накладывать на них эффекты. Благодаря усовершенствованным алгоритмам передискретизации Audigy также лучше справляется с воспроизведением звука, оцифрованного с частотой 44,1 КГц (те же аудио-CD). Кроме того, цифровые выходы теперь можно настроить на передачу звука с частотой дискретизации 96, 48 или 44,1 килогерц (SB Live! поддерживает работу S/P-DIF только на частоте 48 КГц). Запись с любого входа Audigy ограничена форматом 16 бит/48 КГц.

Не без удовольствия отметим, что с воспроизведением Audio CD новый флагман Creative справился лучше, чем Live!. Превосходство Audigy нельзя назвать гигантским, но в качественных наушниках оно определенно заметно. Правда, на подавляющем большинстве акустических систем для ПК эти нюансы попросту не слышны. Именно поэтому вместе с Audigy выпущена новая серия высококачественных (и весьма недешевых!) акустических систем MegaWorks.

При обработке 3D-звука Audigy отличается от предшественника Live! не менее значительно. Прежде всего существенно обновлены алгоритмы HRTF (Head Related Transfer Function — фильтры, накладываемые на потоки звука, для позиционирования их в пространстве). В результате повысилось качество позиционирования 3D-звука. Улучшения наиболее заметны в наушниках и на стереосистемах (до сих пор эти типы акустики оставались слабым местом аудиоплат Creative). Не беремся утверждать, что по качеству позиционирования 3D-звука в наушниках и на двух колонках Audigy догнал Turtle Beach Santa Cruz и платы на Vortex2 (традиционных лидеров в этой области), но Live! он определенно опередил. В тестах производительности Audigy также обогнал предка на 1-3 fps.

Существенные дополнения внесены также в технологию

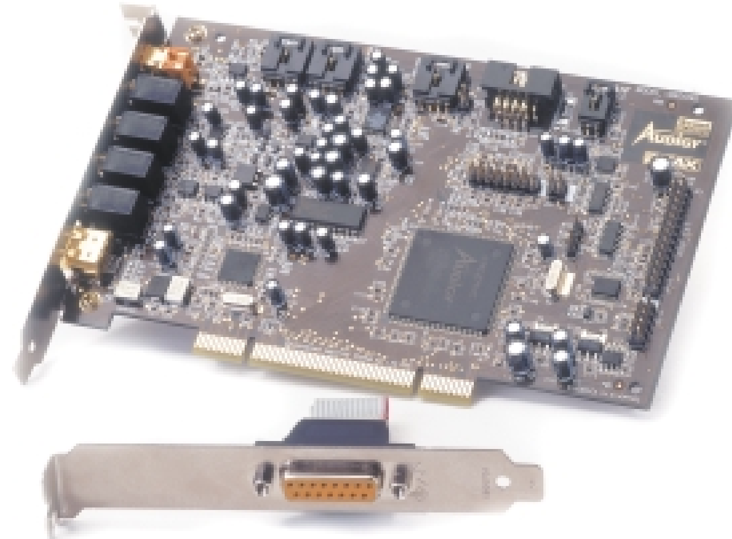
EAX. Фактически вместе с Audigy дебютировала новая версия этого интерфейса, названная EAX ADVANCED HD. От EAX 2.0 он отличается прежде всего принципиально новыми эффектами Multi-Environment, Environment Reflections, Environment Panning, Environment Filtering и Environment Morphing. Каждый из них заслуживает отдельного рассмотрения.

Функция Multi-Environment позволяет Audigy одновременно обрабатывать до четырех различных эффектов реверберации (Creative называет их environments — окружения). Первая и вторая версии EAX не разрешают использовать различные окружения параллельно, поэтому все одновременно звучащие источники воспроизводятся с одинаковыми параметрами реверберации (даже если они находятся в помещениях с отличающейся акустикой). Убедиться в эффективности Multi-Environment можно с помощью демо-ролика "Дом с привидениями", записанного на диске с драйверами платы. В этой сцене персонаж находится в центре просторной комнаты, слыша ход расположенных там же напольных часов, зловещий гогот скелетона, притаившегося в примыкающем коридоре, и вопли призрака, доносящиеся из колодца на улице. Когда на все источники накладывается всего одно окружение, обнаружить нечисть на слух довольно трудно. Зато после включения Multi-Environment хохот скелета и вопли призрака дополняются отзвуками, характерными для коридора и колодца соответственно, так что определить дислокацию гадов легко даже вслепую.

Функция Environment Morphing позволяет плавно изменять параметры реверберации при смене окружений (например, при переходе из открытого пространства в пещеру). В прежних версиях EAX окружения переключаются сугубо дискретно, поэтому эхо от шагов появляется сразу же после входа в пещеру и не меняется по мере углубления в нее. При использовании Environment Morphing эхо будет плавно усиливаться по мере продвижения вглубь пещеры. Вместе с тем Environment Panning позволяет размещать окружения в пространстве, учитывая влияние удаленных сред (например, приближающегося туннеля в автомобильном симуляторе).

Наконец, Environment Reflections привносит в EAX то, чем так долго гордились владельцы Vortex2, — возможность позиционирования ранних отражений. Известно, что звуковые волны доходят от источника до слушателя разными путями: напрямую, отразившись единожды или многократно. Реверберация включает в себя как ранние, так и поздние отражения. Прежние версии EAX, в отличие от A3D 2.0, не рассчитывали пути распространения звука, полагаясь на статичные параметры реверберации. Именно поэтому источники звука воспроизводились одинаково в любой точке помещения (вне зависимости от того, находились ли они в центре или у самой стены). Особенно хорошо этот недостаток ощущается в больших залах и на открытых пространствах. Environment Reflections поможет точнее локализовать объект, слушая его эхо. Ролик Creative, демонстрирующий полет ворона в каньоне, позволяет оценить эту функцию по достоинству.

На сегодня интерфейс EAX ADVANCED HD поддерживается только платами серии Audigy. Прочие современные аудиокарты (в том числе и SB Live!) с этой технологией несовместимы. Пока непонятно, будет ли EAX ADVANCED HD, подобно предыдущим EAX, открытым API. Возможно, Creative ограничит конкурентам доступ к этой технологии.



Бесспорно, EAX ADVANCED HD позволяет значительно повысить реалистичность 3D-звука. Жаль только, что ни одна современная игра не использует эти возможности и убедиться в их работоспособности пока можно только в неинтерактивных демо-роликах, записанных на диске с драйверами Audigy. Согласно утверждениям Creative, сейчас разрабатываются игры, использующие функции EAX ADVANCED HD, однако ни названия, ни сроки их появления неизвестны.

Впрочем, область применения этой технологии не ограничивается играми. Так, эффекты реверберации можно использовать при воспроизведении музыки. Поставляемый в комплекте с Audigy программный плейер PlayCenter 3.0 может проигрывать аудиофайлы популярных форматов, накладывая эффекты окружения. Доступен также параметрический эквалайзер, позволяющий выбрать несколько предустановленных профилей (Pop, Rock, Jazz, Heavy Metal) либо создать свой собственный. Для этого нужно выбрать один или несколько диапазонов частот и задать уровень сигнала в каждом из них. Стоит отметить, что в современных драйверах SB Live! эквалайзер отсутствует, хотя существуют неофициальные патчи, включающие его.

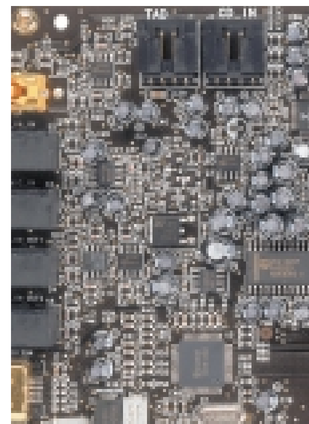
Итог. Бесспорно, легендарная плата SB Live! получила достойного наследника. Audigy превосходит предшественника почти во всех областях, хотя разницу в звучании плат нельзя назвать кардинальной. На наш взгляд, самые интересные возможности этого чипа раскроются с появлением новых драйверов и игр, использующих EAX ADVANCED HD.

Результаты испытаний.

	Без звука	SB Audigy	SB Live! 5.1
Unreal Tournament utbench.dem	42,3	39,0	37,8
Serious Sam MP01	63,2	58,7	55,8

СПАСИБО!

Искренне благодарим Восточно-европейское представительство **Creative Labs** (www.creative.com), предоставившее для тестирования звуковую плату Sound Blaster Audigy Platinum eX.



СПЕЦИАЛЬНЫЙ СУПЕРИНСТРУМЕНТ

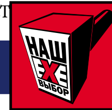
Помните, как заканчивался предыдущий материал, посвященный рулям-и-педалям (см. врезку в конце, на стр. 121)? "Пока ответ носит скорее теоретический характер, потому что в Россию продукция Act Labs до сих пор не поставлялась." Так вот, как выяснилось ошибочка у нас вышла: продукция Act Labs, а именно замечательный комплект Force RS, предмет вожделения всех без исключения сотрудников Game.EXE, все же достиг наших северных земель.

Алексей КАДЫРОВ

Именно так. Есть в гигантской Москве одно маленькое местечко, где рули Force RS столь же привычны, как и снег зимой. Но — к делу.

Сначала была коробка (даже две), из которых мы достали несколько книжечек документации, пару непонятных поначалу картриджей, абсолютно "лысый" диск, по которому даже невозможно было понять, где у него верх, а где низ (но с очень оптимистичной внутренней меткой "Rally Championship"), большую и тяжелую "базу" с рулем, не менее тяжелую платформу с на удивление жесткими педалями, очень красивый рычаг и Г-образную металлическую планку для его крепления.

Ну а потом была уст и...



Force RS

www.act-labs.com

Цена	$205/6150 рублей ($75/2250 — шифтер RS Shifter)
Подключение	USB
Кнопки	7 на руле и три на "приборной панели" + 4-позиционный переключатель видов
Педали	Независимые
Рычаг переключения передач	Ступенчатый
Руль	5
Педали	4,5
Эффекты обратной связи	5

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

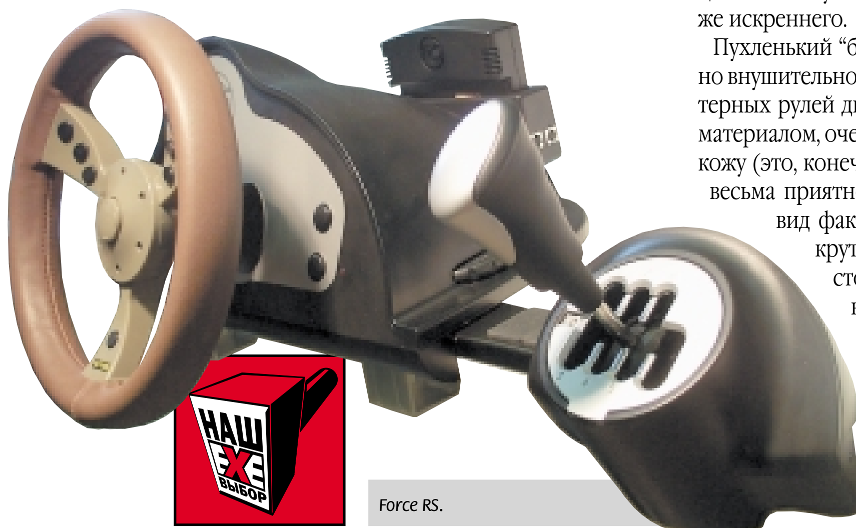
5

...очень много восторга. Стопроцентно заслуженного и столь же искреннего.

Пухленький "бублик" довольно внушительного для компьютерных рулей диаметра обшит материалом, очень похожим на кожу (это, конечно, кожзам, но весьма приятной на ощупь и вид фактуры). Баранка крутится в каждую сторону примерно на 140 градусов (далеко не все рули позволяют повернуть себя даже на 90...). Сам руль оснащен семью кнопками, плюс еще три расположены на "приборной панели" (причем одна из кнопок при нажатии залипает, работая как выключатель on/off, что можно использовать, например, для включения фар или дворников). В центре баранки расположен 4-позиционный переключатель видов (POV-Hat).

Установка Force RS носит не совсем обычный характер. Чтобы обеспечить совместимость руля с будущими дополнениями от Act Labs (новые блоки педалей, рычаги КПП и проч.), все компоненты руля подключаются не к "базе", а к отдельным картриджам, которые, в свою очередь, вставляются в сам Force RS. На деле это выглядит так: вы подключаете интерфейсный шнур к компьютеру и запитываете прилагаемый картридж, вставляемый в "базу" руля. Позже, приобретя, скажем, дополнительный рычаг переключения передач, вы вынимаете стандартный картридж, вставляете его в другой картридж (поставляемый вместе с рычагом), подключаете в него рычаг (на старом-то картридже разъема для рычага еще не было!) и полученную конструкцию помещаете в Force RS. На первый взгляд, такая система может показаться неудобной, зато она гарантирует рулю очень долгую жизнь: Force RS сможет "обрастать" всевозможными дополнениями даже спустя несколько лет после покупки.

Другое преимущество такой системы — совместимость с различными платформами. Подключив дополнительный картридж, вы сможете "научить" руль работать с PlayStation, Nintendo 64 или Dreamcast.



Force RS.



Force RS. Педали.

Кроме того, в данный момент идет разработка соответствующего картриджа для PS2...

Достойно внимания и крепление руля к столу. Act Labs избавила будущих владельцев Force RS еще и от необходимости занырывать под стол в поисках откручивающихся креплений руля при каждой его установке: металлические (но, разумеется, с резиновыми подушечками!) скобы изначально установлены на Force RS и прижимаются к нему с помощью двух больших колес, размещенных по бокам "базы".

Рычаг в базовой комплектации Force RS не предусмотрен. Вместо него за рулевым колесом расположены два "формульных" шифтера, подобных тем, что устанавливаются на FFB-рули Thrustmaster/Guillemot (правда, в изделии Act Labs эти "крылышки" кажутся куда более надежными). Видимо, в канадской фирме просто решили не возиться с примитивными качающимися рычажками, поэтому вскоре после появления Force RS было выпущено совершенно уникальное устройство, имитирующее работу только одного (зато какого!) элемента управления автомобилем, — семиступенчатый рычаг КПП, получивший имя RS Shifter...

Шифтер устанавливается на металлической скобе (к которой привинчивается четырьмя болтами — не дай бог соскользнет!) справа или слева от руля (последний вариант наверняка понравится дальневосточным автолюбителям...). Противоположный конец скобы вместе с приделанным к ней резиновым уплотнителем просто засовывается под "базу", немного прижимается к столу и... всё. За все время тестирования рычаг ни разу не попытался "убежать" от нас, как бы грубо мы с ним ни обращались (на трассах Colin McRae Rally 2 не до осторожности!). Металлический рычаг RS Shifter'а увенчан удобным набалдашником, который, впрочем, особо увлеченные гонщики всегда могут снять. Чтобы установить свой (как насчет MOMO? или Nardi?). А как он движется, этот рычаг!.. Настоящая спортивная короткоходная и очень достоверно синхронизированная коробка передач! Рычаг перемещается по пазам с приличным усилием, переключения прекрасно чувствуются, а главное — очень похожи на настоящие.

Поскольку 7-ступенчатые КПП встречаются довольно редко, к шифтеру прилагается специальная заглушка, ограничивающая ход рычага только 6 ступенями и реверсом, а отдельно можно приобрести заглушки еще и для 4- и 5-ступенчатых режимов. Наконец, для игр, с такими шифтерами незнакомых, есть заглушка для традиционного двухступенчатого режима "hi/lo", при котором рычаг лишь качается вперед-назад и при включениях передачи не фиксируется. Единственный недостаток рычага — при его подключении перестает работать POV-Hat руля, две его нижние кнопки и "крылышки"-шифтеры.

Теперь педали. Размеры и вес платформы таковы, что, единожды установив ее под столом, больше возиться с ней вам уже вряд ли придется — слишком большая и тяжелая. Что, разумеется, является очень большим плюсом: никакого выскальзывания из-под ног, скорее всего, не будет и в помине. Две педали (только не спрашивайте, независимые ли они, хорошо?) по своей кинематике максимально приближены к обычным подвесным и не требуют давить на них краем мыска вертикально вниз (вечная болезнь основной массы рулей оказалась вполне излечимой). Для водителей-негонщиков, не приученных к специальным приемам управления вроде торможения левой ногой, имеется довольно большая площадка для левой ноги. Мнда... Вы еще не забыли, что речь идет всего лишь о компьютерном игровом манипуляторе?



Картридж для подключения дополнительных устройств.

НА СТАРТ!

Porsche Unleashed. "Порше" спущен с привязи! На максимальных Force Feedback-настройках руль турбированного 911-го 73-го года выпуска на холостых оборотах вибрирует так, что, кажется, руки после игры будут обречены дрожать до Нового года. Вернуться в меню настроек и уменьшить отдачу? Ни за что! Настоящие герои легких путей не ищут.

Старт. Подбрасываем стрелку тахометра до четырех тысяч, ударом включаем первую передачу (рычаг отзывается приятным металлическим стуком) — поехали. Добавляем газ (большое усилие на педалях позволяет весьма точно дозировать нагрузку — несмотря на очень небольшой рабочий ход), консервативно сбрасывая перед переключениями, включаем вторую (ударом, ударом, эти негодяи так ведь и ждут, что мы замешкаемся!..), третью, четвертую, пятую... Тормозим перед поворотом, вновь разгон с третьей и до самого верха. Обгоняем





Рычаг КПП с дополнительными накладками.

типа на таком же 911-м справа и в ужасе видим стремительно приближающийся отбойник. Внимательнее надо быть — там же разворот на 180! Просто тормозить бесполезно (точнее, уже поздно)...

По-варварски, без сброса, врубаем вторую (избирательность и четкость включения передач просто изумительные), преодолевая немалое усилие на баранке, чуть дергаем ее в противоположную повороту сторону, а потом выкручиваем влево, одновременно ударив левой ногой по педали тормоза... Двигатель на миг издает истеричный визг, "Порше" разворачивается, но по-прежнему скользит к до отвращения большому и явно очень металлическому отбойнику... Газ в пол, руль до упора вправо (невероятно, но при этом даже пришлось один раз перехватить баранку!)... На миг остановившись с буксующими колесами в дециметре от отбойника.

...Из-за какого-то развернувшегося поперек дороги недоумка пришлось съехать на деревянную пристань. Черт возьми! Тряска такая, что руль вырывается из рук. Вцепляемся в баранку (нам ведь еще и рулить надо) так, что вибрация доходит уже до плеч, и кое-как выводим машину на асфальт... Вернувшись через полминуты на трассу, думаешь только о том, до чего же приятно ездить по обычным дорогам!.. Кстати, в жизни все точно так же.

Ощущения от игры с Force RS разительно отличаются от всего, что мы имели честь описывать ранее. Напряжение (и получаемое удовольствие!) от процесса просто запредельные. Борьба с дергающейся на всех неровностях баранкой, топтание тугих педалей, манипуляции рычагом в гоночных играх становятся прекрасным источником адреналина. Через полчаса гонок чувствуешь себя настоящим Колином Макреем, а уж если еще и победить удается... Потратив три с лишним часа, но выиграв-таки с 33-й попытки один из этапов Rally Masters, я приобрел невероятно умиротворенное настроение аж до конца дня. Если бы еще не эта дрожь в руках...

ИГРЫ

Поддержка железа разработчиками игр — один из главных источников головной боли многих игроков. Но только не с RS Shifter'ом! Шифтеры Act labs поддерживают почти все новые автосимуляторы (а именно: Rally Championship, 4x4 Evolution, F1 Championship Season 2000, Mercedes Benz Truck Racing, Carmageddon TDR 2000 и даже наших "Дальнобойщиков-2"). Другие игры работают с помощью патчей (Grand Prix Legends, Screamer 4x4, F1 2000 (хотя как раз для "Формулы" обычный рычаг и не нужен), Sports Car GT, почти все новые симуляторы NASCAR...).

Наконец, для едва ли не всех автомобильных игр Act Labs выпустила утилиту, запускающуюся вместе с системой и обеспечивающую полноценную работу RS Shifter'а даже в играх, изначально с ним незнакомых (в их число попали Insane, все Colin McRae Rally, Driver's Education, Midtown Madness 1&2, Need for Speed 3-5, Rally Masters и еще почти полсотни игр). Правда, здесь пока не все гладко: в некоторых случаях у рычага работали только первые три или четыре ступени, хотя в играх их было не меньше пяти. Видимо, это будет исправлено уже в следующих версиях. Скачать Shifter Utility можно отсюда: www.act-labs.com/race_zone-legacy.htm.

БУДУЩЕЕ...

В ближайшее время Act Labs обещает выпустить еще два продукта — универсальный (подключаемый не к Force RS, а к разъему USB) рычаг GPL Shifter и совершенно фантастический блок из трех алюминиевых (!) педалей, закрепленных на огромной и очень тяжелой платформе. Последняя новинка выйдет в двух версиях — для владельцев рулей Force RS и для всех остальных (на самом деле, универсальная USB-версия педалей будет даже несколько предпочтительнее "специальной", в том числе и для обладателей "баранок" Act Labs — только с ней педали будут работать сразу в трех независимых осях). До России эти устройства доберутся, скорее всего, только в декабре.

...И НАСТОЯЩЕЕ

Всего месяц назад, описывая хорошее и не очень поведение разновсяческих рулей, мы посвятили Act Labs Force RS врезку "Вне конкурса", поскольку найти такой руль в Москве было невероятно сложно. Собственно, найти его непросто и сейчас (централизованных поставок в нашу страну по-прежнему нет), но, как оказалось, некоторые фирмы уже довольно давно завозят продукцию Act Labs самостоятельно. К сожалению, небольшие партии предопределили и существенно большие, чем в США, цены (сам Force RS стоит у нас чуть ли не в полтора раза дороже!), но есть надежда, что с ростом продаж цены снизятся. Сейчас же за комплект из руля и педалей нужно заплатить около 6000 рублей, плюс чуть больше 2000 — за шифтер. В сумме получается почти вдвое дороже любого другого руля с обратной связью...

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность фирме "**Сонар-Сервис ПК**" (являющейся дистрибьютором компании ACT Labs), любезно предоставившей руль для тестирования. Найти торговую точку этой компании вы сможете по адресу: Москва, ТЦ "Горбушка", пав. 230, или ТЦ "Горбушкин двор", пав. 068.
Телефоны "Сонар-Сервис ПК": 737-4833, 231-4924
Адрес в Интернете: www.act-labs.ru



НОВОЕ ПЛАТЬЕ P4

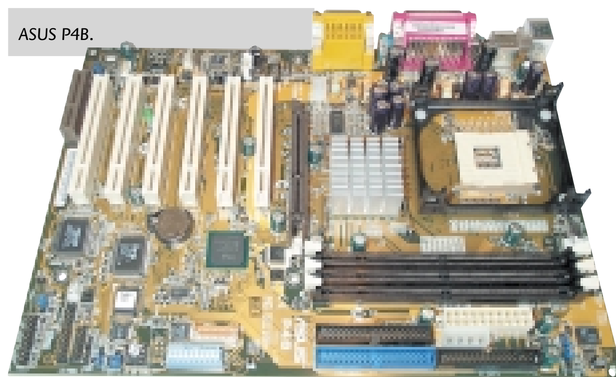
Процессоры Pentium 4 появились на прилавках чуть меньше года назад, но объемы реализации этих ЦП все еще довольно невелики. Достаточно сказать, что Pentium'ов III до сих пор продается чуть ли не в 10 раз больше. Тем не менее Intel форсирует переход на новую платформу, стараясь убедить пользователей отказаться от систем со стареющим ЦП. В частности, корпорация перестанет принимать заказы на настольные Pentium III уже в декабре. Основное внимание Intel отныне сконцентрировано на поддержке Pentium 4.

Николай РАДОВСКИЙ

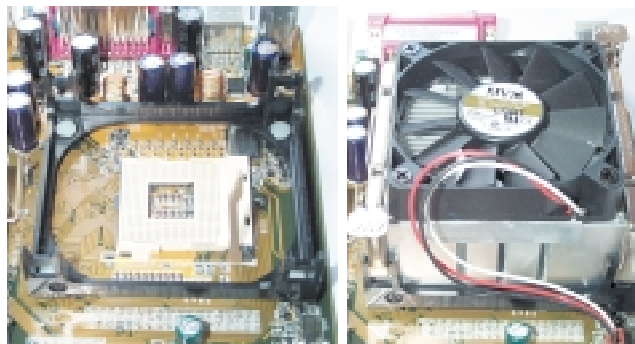
Важнейшей причиной невысокого спроса на Pentium 4 была дороговизна систем с этими ЦП. Во-первых, сами процессоры совсем недавно были не по карману многим пользователям (так, Pentium 4 1,5 ГГц в начале этого года тянул на $1000). Однако после массового опадания цен, случившегося этой осенью, младшие Pentium 4 стали вполне доступны, и 1,7-гигагерцовые ЦП теперь продаются менее чем за $200.

Во-вторых, прочие компоненты систем также обходились недешево: материнские платы для Pentium 4 нуждались в новых корпусах и блоках питания. Более того, до недавнего времени флагманские процессоры Intel поддерживал всего лишь один чипсет — i850. Этот набор микросхем дружит исключительно с памятью RDRAM, отличающейся не только высокой пропускной способностью, но и внушительной ценой. Справедливости ради стоит отметить, что RIMM-модули RDRAM также значительно подешевели за последние месяцы. Тем не менее они все еще минимум вдвое дороже DDR SDRAM. К тому же RDRAM довольно непопулярна из-за агрессивной маркетинговой политики создавшей ее компании Rambus. Покупатели мощных ПК и рабочих станций вполне могут раскошелиться на RDRAM, но для скромных машин начального уровня эта память явно дороговата. Словом, для успешного наступления Pentium 4 на бюджетные компьютеры необходим новый чипсет, поддерживающий недорогие SDRAM и DDR SDRAM. Таким чипсетом стал i845.

К сожалению, все современные материнские платы на i845 могут работать лишь с традиционной SDRAM. До января 2002 года Intel запрещает использовать этот чипсет в DDR-совместимых платах. Столь странное ограничение можно объяснить двояко. Представители Intel утверждают, что отсрочка вызвана необходимостью доработки стандартов DDR SDRAM. Не исключено также, что причиной стал договор между Intel и Rambus. Как бы то ни было, но DDR-совместимых плат, построенных на интеловском чипсете, до следующего года мы не увидим.


ASUS P4B.

Возможно, этот пробел успеют заполнить другие производители. Компании VIA и SiS еще в августе анонсировали DDR-совместимые чипсеты для Pentium 4 (P4X266 и SiS645 соответственно). К сожалению, платы, использующие эти микросхемы, до магазинов пока не добрались. SiS никак не может наладить массовый выпуск своих чипов из-за ограниченности производственных мощностей. А VIA, напротив, давно готова поставлять P4X266 в промышленных объемах, но производители материнских плат не торопятся использовать этот чипсет до тех пор, пока VIA и Intel не уладят судебные споры. Пока же за неимением DDR-совместимых платформ для Pentium 4 рассмотрим возможности i845 на примере платы ASUS P4B.


Слева: Socket 478, справа: установленные на плату процессор, радиатор и кулер в сборе.


Три слота SDRAM.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Плата тестировалась с процессорами Intel Pentium 4 1,5 ГГц и 1,9 ГГц, парой 128-мегабайтных модулей PC133 SDRAM фирмы PQI, видеоадаптером MSI StarForce 822 (чипсет nvidia GeForce3, 64 Мбайт DDR SDRAM) и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Для сравнения приведены результаты платы ASUS P4T (чипсет i850, Socket 423), укомплектованной 256 Мбайт PC800 RDRAM (два модуля RIMM по 128 Мбайт каждый). Параметры CMOS Setup всех систем настраивались таким образом, чтобы достичь максимальной производительности.

Все тесты запускались в англоязычной версии Windows 98 SE, облагороженной DirectX 8.0 и патчами для корректной работы материнской платы.

Для оценки производительности систем использовались следующие игрошедевры: Quake 3: Arena v1.17, Unreal Tournament v436, Giants: Citizen Kabuto v1.396, Serious Sam v1.02 и Max Payne v1.01. Все игровые тесты запускались в разрешении 800x600 High Color при отключенной синхронизации с обратным ходом луча развертки (VSYNC) и кадровой частоте 60 Гц.

Кроме того, измерялось время преобразования видеоролика длительностью три минуты 36 секунд из формата MPEG2 в MPEG4. Для конвертации использовалась утилита FlasKMPEG v0.6 и кодек DivX v4.01. Меньшее время этого теста соответствует лучшему результату.

ASUS P4B

Цена	$175
Формат платы	ATX
Чипсет	Intel 845
Разъем процессора	Socket 478
Количество слотов расширения ОЗУ	3 SDRAM
Количество слотов расширения AGP/PCI/ISA/CNR	1/6/0/1
Количество слотов USB (в комплекте/опциональных)	4/4
Тактовые частоты системной шины (МГц)	100—200
Слот AGP	AGP 4X
Встроенная звуковая плата	Есть
Встроенный интерфейс IDE	2 канала Ultra ATA/100
Версия BIOS	1004

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,5

Маркетологи ASUSTeK, вероятно, возлагают немалые надежды на P4B, ведь название этой платы перекликается с именами бестселлеров прошлых лет — ASUS P2B и P3B. Укомплектована плата совсем небедно: к ней прилагается 80-жильный UltraATA/100-совместимый и простой 40-жильный шлейфы IDE, кабель для дисковода, дополнительные планки с двумя разъемами USB и внешними цифровыми аудиоконнекторами, русскоязычные руководство пользователя и инструкция по установке, CD с драйверами и утилитами, а также наклейка с описанием перемычек.

Нашу лабораторию впервые посетила плата с гнездом Socket 478. Напомним, что этот сокет приходит на смену устаревшему Socket 423. Гнезда несовместимы друг с другом, и процессор для Socket 478 нельзя установить в Socket 423 (обратное тоже верно: процессор для Socket 423 попросту не влезет в 478-контактный сокет). Современные Pentium 4 выпускаются в конструктивах для каждого из двух

гнезд, но будущие версии этих ЦП смогут жить только в Socket 478. К тому же производство процессоров для Socket 423 стремительно сокращается, так что покупать новые системы с отжившим свое гнездом мы настоятельно не рекомендуем.

Благодаря более плотному расположению контактов Socket 478 гораздо компактнее предшественника. Изменился также механизм крепления радиатора к ЦП. Теперь кулер водружается на прямоугольную пластиковую стойку, установленную на материнской плате, и притягивается к ней скобами. Такой механизм позволяет надежно закрепить массивный радиатор без риска повредить процессор и материнскую плату, к тому же он не требует дополнительных отверстий в корпусе. Поэтому платы с Socket 478 (в том числе и P4B) можно установить в любой стандартный корпус ATX. Напомним, что у многих "мам" с Socket 423 кулер пристегивается к специальным пластиковым стойкам, привинченным непосредственно к корпусу. Такие платы нельзя установить в обыкновенные корпуса ATX (необходимы новые шасси с дополнительными отверстиями для крепления стоек).

Необходимо также отметить, что все платы для Pentium 4, вне зависимости от чипсета и типа гнезда, нуждаются в специальных блоках питания с дополнительным разъемом. Этот коннектор специально добавлен инженерами Intel для того, чтобы обеспечить улучшенное питание прожорливым процессорам. Наш опыт показывает, что платы для Pentium 4 зачастую могут уживаться и с обыкновенными БП, лишенными дополнительного разъема, однако никаких гарантий стабильной работы системы в этом случае, разумеется, нет. Впрочем, ASUS подсластила пилюлю владельцам старых БП, оснастив P4B коннектором EZ Plug, похожим на гнезда питания внутренних накопителей (винчестеров CD- и DVD-приводов). Достаточно подключить к EZ Plug обыкновенный четырехконтактный разъем от блока питания, чтобы снабдить плату дополнительным электричеством. Хотя ASUS не гарантирует совместимости P4B со всеми старыми БП и рекомендует использовать с платой блоки мощностью минимум 230 Вт, наличие EZ Plug можно только приветствовать.

Аудиоподсистема, интегрированная на P4B, довольно примитивна. Плата оснащена простеньким AC'97-совместимым кодеком, использующим для цифровой обработки звука ресурсы ЦП. Такое решение вполне подходит для воспроизведения MP3-файлов и голосов Windows, но игролюбам все же стоит раскошелиться на полноценную звуковую плату. Приятно, что в комплекте поставляется планка с коаксиальным и оптическим цифровыми аудиовыходами S/P-DIF. Оптический выход полезен при копировании музыки с компьютера на MD-рекордер, а к коаксиальному можно подключить внешний декодер Dolby Digital.

На P4B также предусмотрены разъемы для подключения считывателей смарт-карт и карточек Flash-памяти Memory Stick и Secure Digital (SD). Эти интерфейсы могут пригодиться владельцам цифровых фотоаппаратов и аудиоплейеров, жаль только, что найти подключаемые к ним устройства в продаже нам так и не удалось. Сайт компании ASUSTeK в поисках, увы, не помог.

Возможности настройки P4B довольно обширны. При помощи блока переключателей можно задать частоту системной шины и множитель ЦП. На плате также предусмотрена перемычка, позволяющая повышать напряжение, подаваемое на SDRAM. Настроить частоту FSB и множитель процессора можно также программно (через CMOS Setup). При этом частота системной шины задается с точностью до 1 МГц в широчайшем диапазоне от 100 до 200 мегагерц (напомним, что данные по системной шине процессоров Pentium 4 передаются четырежды за такт, поэтому эффективная частота FSB в четыре раза выше ее реального значения). Отметим, что у всех поступающих в продажу Pentium 4 (как, впрочем, и у других современных ЦП Intel) коэффициент умножения намертво заблокирован, поэтому любые настройки множителя на материнских платах фактически бесполезны. Процессоры Intel с разблокированным коэффициентом умножения существуют только в виде демонстрационных экземпляров.

Setup также позволяет изменять напряжение питания ядра ЦП, вручную задавать длительности циклов доступа к SDRAM и устанавливать коэффициент умножения, определяющий частоту шины ОЗУ (память может работать как на одной частоте с FSB, так и на треть быстрее системной шины). В общем, любителей разгона подобная широта настроек должна вполне удовлетворить. Порадует их также стабильность P4B: плата работала без сбоев при частотах системной шины до 155 МГц (возможно, она разогналась бы и сильнее, но имевшиеся у нас модули памяти отказывались жить на бОльших частотах).

Огорчает в этой плате лишь одно — невысокая производительность. Практически во всех наших тестах P4B, вооруженная мощным Pentium 4 1,9 ГГц, отстала от старшей сестры P4T, укомплектованной памятью RDRAM и куда менее быстрым Pentium 4 1,5 ГГц. Мы абсолютно уверены, что столь посредственные результаты объясняются не ущербностью платы ASUS, а низкой пропускной способностью PC133 SDRAM. Чипсет i845 оснащен одним из лучших, если не лучшим, контролером SDRAM, но чудес не бывает: устаревшее ОЗУ явно не успевает прокормить данными нынешние ЦП. Более того, Pentium 4 изначально "затачивались" для работы с высокоскоростным ОЗУ, и медлительная память попросту душит эти процессоры. Чем мощнее ЦП, тем серьезнее SDRAM будет скрадывать его производительность. Поэтому нет смысла устанавливать на P4B старшие модели Pentium 4 — не тратьтесь на процессор, если уж вы решили сэкономить на памяти.

Итог. Мы считаем, что SDRAM-версия i845 опоздала. Появись этот чипсет хотя бы полгода назад, когда цены на модули RDRAM были действительно высоки, он мог бы снискать популярность. Сегодня 256 мегабайт RDRAM обходятся всего на $60-80 дороже модуля PC133 SDRAM аналогичной емкости. На наш взгляд, это не столь большая сумма, чтобы оправдать 10-20-процентные потери производительности.

Результаты испытаний.

	P4B		P4T	
	Pentium 4 1,9 ГГц	Pentium 4 1,5 ГГц	Pentium 4 1,9 ГГц	Pentium 4 1,5 ГГц
Quake3 demo001	175,0	162,7	225,5	199,6
Quake3 pumped	124,8	112,5	156,6	135,8
Unreal Tournament utbench.dem	46,1	43,0	54,1	48,9
Giants	63,8	57,3	79,5	67,7
Serious Sam MP01	66,5	58,0	82,6	69,2
Max Payne Final Scene №2	53,6	48,0	66,4	57,4
FlasKMPEG (секунды)	688	789	595	720

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность фирме **"Пирит"** (115-7101), предоставившей для тестирования плату ASUS P4B.

Отдельная благодарность фирмам **"Формоза"** (234-2165), **IPLabs** (728-4101) и **ASBIS** (www.asbis.msk.ru), любезно предоставившим тестовое оборудование.

КОРОБКА ИЗ–ПОД МОЗГА



Когда приходит время радикально обновить компьютер, о том, какой в нем будет процессор, задумываются все, включая и тех, кто собственно апгрейд поручает знакомым знатокам. Еще один предмет серьезной заботы — хорошая видеокарта. Занятые редактированием картинок, музыки или видео обязательно уделят внимание винчестеру, причем не только его объему, но и скорости…

Дмитрий ЛАПТЕВ

И только корпус традиционно остается без внимания к собственной персоне. "Да у меня же "тридцатник" на ATX с блоком питания 230-250 Вт. Он нас переживет!" Вполне возможно. Если не нас, то всю прочую ПК-начинку точно, поэтому повод повыбирать от души и впрямь предоставляется нечасто. Но когда предоставляется — грех им не воспользоваться. Да, корпус не оказывает никакого влияния на вожделенные fps, но кое-какие потребительские свойства имеет.

ГАБАРИТЫ

Самый очевидный критерий — размер. С ним у ATX-корпусов до недавнего времени разнообразие было минимальное, а в дешевом секторе (до $30), так и вовсе никакое — сплошь MIDI-Tower'ы. Сейчас же есть приличный выбор MINI-"башень", обязанных своим распространением материнским платам в формате microATX. От MIDI такой корпус отличается меньшей высотой, а от старых AT'шных MINI-корпусов — чуть большей толщиной. Тоньше его может сделать особо компактный и, как следствие, маломощный блок питания — до 150 Вт, что допустимо, только если собираться будет офисный компьютер в скромной комплектации. Встречается любопытный, но редкий вариант компоновки — полноценный блок питания, вынесенный за переднюю панель под дисководные отсеки. Еще компактнее корпус можно сделать под плату flexATX, кои пока редкость, но габаритов позволяют достичь прямо-таки ноутбучных (точнее, лэптоповых).

В полтора раза дороже высокие "башни" MIDDLE. Такие корпуса отличаются легким доступом к установленной в них материнской плате; в отличие от низких корпусов, матплата не перекрывается здесь блоком питания. Обязательно есть и парочка штатных мест для дополнительных вентиляторов, да и без них тепловой режим в большом корпусе лучше. Так что для любителей разгона и частых апгрейдов — самое оно.

Остается экзотика. Большие, умещающиеся не в каждую компьютерную стойку, а то и не под каждый стол, BIGTOWER'ы. Толку от их размера по теперешним временам мало, а заполнить пять и больше пятидюймовых отсеков так и вовсе нечем (речь, конечно, не идет о серверах). Почти вышедшие из употребления "настольные" desktop-корпуса все-таки в продаже встречаются. Но доступ к своим внутренностям предполагают не ахти какой, да и придавленная большим монитором конструкция выглядит непропорционально.

КОНСТРУКЦИЯ

Независимо от размера встречаются корпуса с удачной конструкцией и не очень. Поскольку первых, к счастью, больше, приведу примеры отрицательные.

В очень удобных на первый взгляд корпусах с открывающимися боковыми стенками (вместо одной П-образной крышки) несущей конструкцией может оказаться крыша. Например, с ней жестко связано "шасси" для материнской платы. Теперь достаточно поставить дешевый, но большой и с высоким радиатором вентилятор на процессор, как вибрации, передавшись на плату и затем на крышу, будут разбавлять тишину вашей комнаты разными звуками — от легкого гула до грохота (как уж повезет). Придется тщательно подбирать вентилятор или изобретать шумоизоляцию.

Кстати, дополнительная защита от шума не помешает и в традиционных корпусах — достаточно обклеить изнутри поролоном съемный кожух. В некоторых, даже дорогих корпусах (в частности, от ASUS) передняя пластиковая панель крепится не винтами, а защелками. Казалось бы, удобно, а на деле опять при-



Desktop.


Mini-Tower.

ходится клеить поролон: панелька гремит в тон CD-приводу, тем же вентиляторам и невесть чему еще. Обычное крепление явно лучше.

ПИТАНИЕ

Второе слагаемое корпуса — блок питания. Уже 200-ваттная мощность кажется избыточной, ведь любой компьютер должен в нее с запасом укладываться, не так ли? Между тем для старших Athlon'ов и Pentium 4 все в один голос советуют брать по меньшей мере 250-300-ваттный блок.

Большая мощность требуется, конечно, не постоянно, а только в пиковые моменты: при включении компьютера, параллельной работе нескольких задач, активном использовании 3D-ускорителя. Словом, в тех случаях, когда у владельца слабого блока компьютер виснет или выпадает "недопустимая ошибка", и он почем зря клянет "глючные форточки" и их создателей. Причем перегрузка по какой-нибудь одной линии (чаще всего +5 В) наступает независимо от остальных, и в целом блок может в тот момент работать вполсилы. Что происходит с перегруженной линией? Например, напряжение (вместо 5 В) снижается эдак до 4-4,5 В — стоит ли рассчитывать тогда на стабильную работу? Поэтому кроме общей мощности, полезно поинтересоваться током, выдаваемым блоком питания по каждому из напряжений. Для 3,3 В желательно не меньше 14 А, а для 5 В — 20 А.

Бывают и бракованные блоки, постоянно выдающие неправильное (заниженное или завышенное более чем на 10%) напряжение. Теперь с этим просто — практически все платы позволяют отслеживать рабочие напряжения, от блока зависят величины 3,3 В, +5 В, +12 В, остальные получают преобразователями на материнской плате. Характерно, что даже при сильном отклонении напряжений компьютер может прекрасно работать в DOS, но категорически откажется принимать Windows.

То, что для Pentium 4 требуется свой собственный блок питания, известно. Стандарт ATX 2.03. Известно также, что блоки эти недешевы, а некоторые материнские платы запускаются и без подпитки 12 вольтами через отдельную розетку. Наконец, не совсем понятно, будет ли поддерживать AMD (и тот же Intel) в своих следующих разработках этот стандарт. Покупать сейчас корпус с таким блоком точно имеет смысл, если текущий вариант Pentium 4 рассматривается как ближайшая покупка, иначе есть риск переплатить за бесполезную опцию. Кстати, купить просто хороший фирменный блок питания можно не только в составе фирменного же корпуса, но и отдельно, к примеру, от известного "блочного" брэнда Seasonic. Единственное замечание к таким блокам — мощные и, как следствие, шумные вентиляторы.

ОХЛАЖДЕНИЕ

Раз уж речь зашла об охлаждении — в MIDI- и MINI-Tower'ах просто необходимо обратить внимание на расположение вентилятора внутри блока питания. Он должен находиться на стенке, обращенной к материнской плате. Здесь он будет всего в нескольких сантиметрах от процессора, и лучшего теплоотвода (с учетом того, что воздух выгоняется из корпуса, а не перемешивается внутри него) не обеспечит никакой Orb (кстати, в мини-корпус его не всегда можно поместить). Когда же вентилятор помещают на заднюю стенку, а процессор оказывается в душном закутке, перегреться в теплую погоду ему ничего не стоит даже на штатной частоте.

Как бы ни была хорошо просчитана циркуляция воздуха в корпусе, чем более "дырявым" он будет, тем легче работается вентиляторам. Особенно приветствуются отверстия внизу передней и задней стенок.

На классический вопрос "что лучше, вдувающий воздух в корпус блочный вентилятор или высасывающий?" однозначного ответа нет. Если воздухообмен организован с толком, а вентилятор мощный, то лучше пусть уж выкачивает горячий воздух. Если же вы сомневаетесь, что из реально горячих зон (процессоры — центральный и на видеокарте, чипсет материнской платы, память, винчестер) воздух эффективно и равномерно убирается, лучше "вдувать". По крайней мере это гарантирует, что воздух будет разбавляться свежим, а поступать его будет много (сопротивление воздуха "на вдув" меньше).

НЮАНСЫ

Что еще есть у корпусов... Ну, хотя бы кнопки Power и Reset. И если вторую на современных корпусах можно нажать разве что ручкой или иным острым предметом, то первую, выпукло расположившуюся наверху передней панели у некоторых корпусов, заденет всякий, кто поставит такой блок под столом и соберется отлучиться на перекур. Не сохранившись, естественно. Можно, конечно, пойти в BIOS и выставить задержку на выключение или назначить Power'у функцию "усыпления", но все равно лучше, чтобы так просто эта кнопка не нажималась.

ЦЕНА

Остался последний вопрос: чем именно лучше фирменные корпуса по цене, скажем, $57 вместо $25 за типовой MIDI-Tower? Бывает, что ничем, кроме какой-нибудь оригинальной раскраски или дверцы под ключ, закрывающей отсеки дисководов. Но обычно список приятных вещей шире: легче сборка-разборка, часто можно обойтись вовсе без отвертки, лучше обработаны (без заусенцев) металлические поверхности и не такая грубая на вид пластмасса. Дисководы могут крепиться на съемных "салазках" или весь блок дисководов легко отстегивается, тише вентилятор в блоке питания, а над самой вентиляцией кто-то (пусть недолго) думал. Из "брэндов" можно отметить Genius — за традиционно доступную продукцию (правда, корпуса предлагаются обычно в комплекте с колонками и клавиатурой), In-Win — за относительно недорогую линейку "больших" MIDDLE-корпусов, а также A-Open и Palo Alto — за стремление к совершенству.


Midi-Tower.


Bigtower.